Verwenden von
ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS 10



Rechtliche Hinweise

Inhalt

Kapitel 18: Glossar

Kapitel 1: Erste Schritte mit Adobe Premiere Elements

Mit den Informationen in diesem Kapitel können Sie Adobe® Premiere® Elements 10 auf Ihrem Computer installieren und die ersten Schritte in der Software ausführen. Dieses Kapitel wurde so entwickelt, dass Sie das Produkt in Ihrem eigenen Tempo erlernen können.

Adobe empfiehlt, dass Sie zunächst die Ressourcen in diesem Buch nutzen, bevor Sie sich um externe Hilfe bemühen. Die Ressourcen helfen Ihnen sicherzustellen, dass Sie sicher mit dem Produkt arbeiten können, und außerdem wertvolle Zeit sparen.

Einen Überblick über Adobe Premiere Elements finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_chlvid002_pre10_de.

Systemvoraussetzungen

Um sicherzustellen, dass Sie über die erforderliche Hardware und Software zum Ausführen von Adobe® Premiere® Elements 10 verfügen, lesen Sie die Systemanforderungen in der Readme-Datei.

Wenn Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist, lesen Sie www.adobe.com/go/learn_readmeprel10_de. Dieses Dokument enthält die neuesten Informationen zu Adobe® Premiere® Elements 10.

Wenn Sie nicht auf das Internet zugreifen können, lesen Sie bitte die Readme-Datei auf der Installations-DVD.

Installieren/Deinstallieren von Adobe Premiere Elements

Installieren von der DVD

Stellen Sie sicher, dass ein DVD-Laufwerk (kein CD-Laufwerk) an Ihren Computer angeschlossen ist, bevor Sie mit der Installation beginnen. Legen Sie die entsprechende DVD in das Laufwerk ein und befolgen Sie die Anweisungen.

Ausführliche Informationen zur Installation von Adobe Premiere Elements finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_installprel10_de.

Installation heruntergeladener Software

Lesen Sie www.adobe.com/go/learn_installonlineprel_de.

Umwandeln einer Demoversion in eine lizenzierte (erworbene) Version

Lesen Sie www.adobe.com/go/learn_convertprel_de.

Um das Wasserzeichen aus Filmen zu entfernen, die mit einer Demoversion erstellt wurden, öffnen Sie das mit einer Demoversion erstellte Projekt in der lizenzierten Version und exportieren Sie es erneut. Wasserzeichen in Dateien, die mit der Demoversion exportiert wurden, werden nicht entfernt, wenn Sie sie lediglich in der lizenzierten Version ausführen.

Kann ich mehrere Versionen installieren?

Bei der Installation von Adobe Premiere Elements werden frühere Versionen, die auf Ihrem Computer installiert sind, nicht automatisch entfernt oder ersetzt. Frühere Versionen von Adobe Premiere Elements müssen nicht deinstalliert werden. Sie können frühere Version deinstallieren, wenn Sie mit der neuesten Version der Software vertraut sind.

Deinstallieren von Adobe Premiere Elements

Lesen Sie www.adobe.com/go/learn_uninstallpre_de.

Erstellen einer Adobe-ID

Informationen zum Erstellen einer Adobe-ID und den Vorteilen einer Adobe-ID finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_adobeid_de.

Registrieren der Software

Informationen, warum Sie Ihre erworbene Adobe-Software registrieren müssen, und eine Beschreibung der Vorteile des Registrierens finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_regstnfaq_de.

Erwerben/Vorteile eines PLUS-Kontos

Informationen über die Vorteile des Upgrades Ihres Photoshop.com-Kontos auf ein PLUS-Konto finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_plusprel_de.

Unterstützte Software und Hardware

Um sicherzustellen, dass die Computerhardware, Kamera und die Dateien, die Sie zum Arbeiten mit Adobe Premiere Elements verwenden möchten, geeignet sind, lesen Sie www.adobe.com/go/learn_readmeprel10_de.

Wenn Sie nicht auf das Internet zugreifen können, lesen Sie bitte die Readme-Datei auf der Installations-DVD.

Neue Funktionen in Adobe Premiere Elements 10

Informationen zu den neuen und erweiterten Funktionen finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_pre_features_de.

Konvertieren eines Katalogs aus einer früheren Version

Wenn eine frühere Version von Adobe Premiere Elements auf Ihrem Computer installiert ist, werden Sie aufgefordert, den Katalog zu konvertieren, damit er mit der aktuellen Version kompatibel ist. Die Konvertierung eines Katalogs ist ein einmaliger Prozess. Nachdem ein Katalog konvertiert wurde, kann er nicht mehr mit der früheren Version verwendet werden.

Hinweis: *Vor dem Konvertieren eines Katalogs aus einer früheren Version von Adobe Premiere Elements wird empfohlen, den Katalog mit „Datei“ > „Sichern“ zu sichern.*

1. Wählen Sie im Elements Organizer „Datei“ > „Katalog“.
2. Klicken Sie im Katalogmanager auf „Konvertieren“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Katalog konvertieren“ den Katalog aus, den Sie konvertieren möchten.

   Hinweis: *Kataloge, die in einem anderen als dem Standardordner für Kataloge gespeichert sind, werden nicht automatisch im Fenster „Katalog konvertieren“ angezeigt. Klicken Sie auf „Weitere Kataloge suchen“ und wählen Sie den Ordner aus, in dem sich Ihr Katalog befindet. In diesem Ordner gespeicherte Kataloge werden dann der Liste von Katalogen, die konvertiert werden können, hinzugefügt.*
4. Klicken Sie auf „Konvertieren“.

Anzeigen bereits konvertierter Kataloge

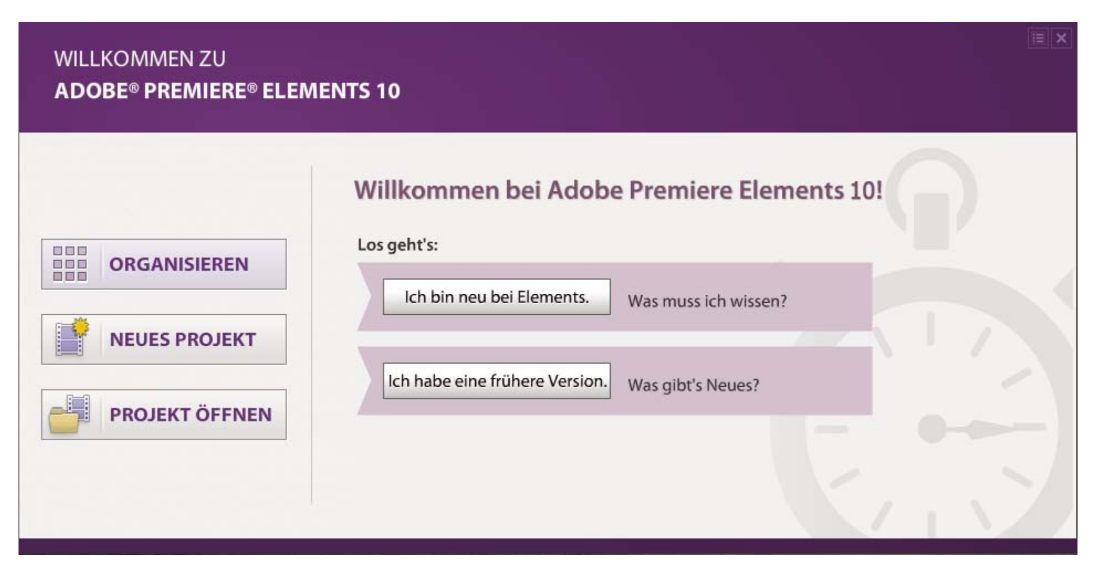
Sie können die bereits konvertierte Kataloge oder Kataloge anzeigen, die mit einer früheren Version gespeichert wurden. Im Fenster „Katalog konvertieren“ werden diese Kataloge standardmäßig nicht angezeigt. Wählen Sie „Bereits konvertierte Kataloge anzeigen“, um eine Liste bereits konvertierter Kataloge anzuzeigen.

Hinweis: *Sie können einen konvertierten Katalog nicht mehr mit Vorversionen verwenden. Beim Konvertieren werden die Daten in eine neue Katalogdatei kopiert und die ursprüngliche Katalogdatei bleibt unverändert. Sie können den ursprünglichen Katalog weiter mit den Vorversionen verwenden.*

Hilfe-Ressourcen

Wenn Sie Fragen zur Installation oder der Arbeit mit Adobe Premiere Elements haben, empfiehlt Adobe, dass Sie zunächst diese Ressourcen verwenden, bevor Sie sich an den Adobe-Support wenden. Diese Ressourcen enthalten Antworten auf viele häufig gestellte Fragen.

Startbildschirm



Startbildschirm

Beim ersten Start der Software wird immer der Startbildschirm angezeigt. Neben seiner Funktion als Ausgangspunkt zum Erstellen oder Öffnen von Projekten bietet er Ressourcen, die Ihnen bei den ersten Schritten mit Adobe Premiere Elements helfen.

Informationen zu den ersten Schritten

Wenn Adobe Premiere Elements neu für Sie ist, helfen Ihnen diese Ressourcen, sich mit den Konzepten des Bearbeitens und Erstellens von Videos vertraut zu machen.

Seite „Erste Schritte“ Lesen Sie www.adobe.com/go/learn_pre_gs_de. Die Seite „Erste Schritte“ enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen, Hilfethemen, Videos und andere Ressourcen, die Ihnen dabei helfen, einen schnellen Einstieg bei Adobe Premiere Elements zu finden.

Seite „Hilfe und Support“ Eine Übersicht aller verfügbaren Hilfethemen finden Sie unter http://www.adobe.com/support/premiereelements/.

Die wichtigsten Konzepte Ein Glossar der häufig verwendeten Begriffe bei der Bearbeitung von Filmen finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_preglos_de.

Adobe Premiere Elements – Hilfe

Diese Ressourcen bieten Ihnen Informationen zu allen Funktionen in Adobe Premiere Elements, einschließlich Tipps zur Verwendung.

Die Online-Hilfe (Benutzerhandbuch) Die Onlineversion des Benutzerhandbuchs. Lesen Sie www.adobe.com/go/learn_usinprel_de.

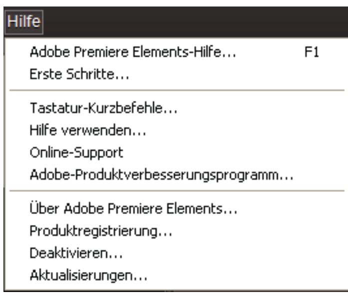
Herunterladen des Benutzerhandbuchs (PDF) Lesen Sie www.adobe.com/go/learn_pdfprel_de.

Verwenden der Hilfe innerhalb der Anwendung Drücken Sie F1, um die Hilfeanwendung zu starten. Sie müssen mindestens ein Mal online gegangen sein, um den Inhalt der Hilfe herunterzuladen. Danach verwendet die Hilfeanwendung den auf Ihren Computer heruntergeladenen Inhalt oder lädt, basierend auf dem

Verbindungsstatus Ihres Computers, weitere Hilfeinhalte herunter. Weitere Informationen zur Community-Hilfeanwendung finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_prechc_de.

Menü „Hilfe"

In dem Menü „Hilfe" von Adobe Premiere Elements finden Sie eine Liste der Ressourcen, die Ihnen dabei helfen, sich schnell mit der Software vertraut zu machen. Das Menü „Hilfe" befindet sich in der Menüleiste am oberen Rand der Anwendung.



Menü „Hilfe"

Adobe Premiere Elements – Hilfe Startet die Hilfeanwendung, die die Onlineversion des Benutzerhandbuchs enthält. Je nachdem, ob Sie online oder offline arbeiten, wird der Online-Hilfeinhalt oder der heruntergeladene Hilfeinhalt geladen.

Erste Schritte Die Seite „Erste Schritte" enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen, Hilfethemen, Videos und andere Ressourcen, die Ihnen dabei helfen, einen schnellen Einstieg bei Adobe Premiere Elements zu finden.

Tastatur-Kurzbefehle Öffnet die Hilfeseite, auf der die Tastaturbefehle in Adobe Premiere Elements aufgeführt sind.

Hilfe verwenden Öffnet die Hilfeseite mit den Informationen zu den ersten Schritten. Die meisten Informationen ähneln denen, die auch in diesem Buch enthalten sind.

Online-Support Öffnet die Seite „Hilfe und Support", die Informationen zu den Ressourcen zur Hilfe und Fehlerbehebung enthält.

Geben Sie uns eine Rückmeldung zum Produkt/Veröffentlichen Sie nützliche Tipps und Tricks

- Besuchen Sie www.adobe.com/go/learn_prefeed_de.

Tipps zur Fehlerbehebung

Hilfe zur Selbsthilfe – Versuchen Sie zunächst Folgendes, bevor Sie sich an den Kundensupport wenden.

Versuchen Sie bei der Fehlerbehebung in Adobe Premiere Elements zunächst folgende Maßnahmen.

- Starten Sie Adobe Premiere Elements oder den Computer neu.
- Beenden Sie andere Programme, einschließlich Virenschutz-, Firewall- und CD/DVD-Brennprogrammen, die im Hintergrund ausgeführt werden. Diese Programme stehen manchmal in Konflikt mit Prozessen in Adobe Premiere Elements.
- Vergewissern Sie sich, dass das Betriebssystem des Computers auf dem neuesten Stand ist. Installieren Sie die aktuellsten Treiber für Grafikkarte, Soundkarte, Drucker und andere Geräte.

- Wenn Adobe Premiere Elements bis vor kurzem problemlos ausgeführt werden konnte, entfernen Sie alle neu hinzugefügten Anwendungen von Ihrem Computer. Was haben Sie am Computer geändert, unmittelbar bevor das Problem zum ersten Mal auftrat? Haben Sie einen neuen Drucker, neue Schriften oder andere Software installiert?
- Wenn in Adobe Premiere Elements etwas nicht wie erwartet funktioniert, sollten Sie zunächst in der Adobe Premiere Elements-Hilfe nachschlagen.
- Bei Problemen mit dem Öffnen oder Bearbeiten von Fotos prüfen Sie, ob das Problem bei allen Fotos oder nur bei bestimmten Fotos von bestimmten Kameras oder Quellen auftritt.

Fragen Sie Experten

Besuchen Sie www.adobe.com/go/learn_forumprel_de, um Ihr Problem Experten in der Adobe Premiere Elements-Community zu schildern.

Unterstützung bei Anleitungen und Vorgehensweisen

Fragen zu Anleitungen und Vorgehensweisen und zur Verwendung von Adobe Premiere Elements werden am besten mit den folgenden Ressourcen gelöst:

- Seite „Hilfe und Support“ (http://www.adobe.com/support/premiereelements/)
- Seite „Erste Schritte“ (www.adobe.com/go/learn_pre_gs_de)
- Adobe Premiere Elements Benutzerforen (www.adobe.com/go/learn_forumprel_de)

Kundensupport für Produktbestellungen, Installation, Aktivierung

Um den bestmöglichen Kundensupport zu erhalten, versuchen Sie Folgendes:

- Wenn Sie Antworten per E-Mail erhalten möchten, melden Sie sich beim Kundensupport-Portal an: www.adobe.com/go/learn_cust_por_de. Wenn Sie über keine registrierte Adobe-ID verfügen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Konto erstellen“, um eine ID zu erstellen.
- Wenn Sie uns anrufen möchten, sollten Sie die Popup-Menüs auf der Kontaktseite unter www.adobe.com/go/learn_contact_de verwenden. Bei dieser Kontaktmethode können Sie zwischen dem Live-Chat (falls verfügbar) oder dem Support per Telefon wählen.
- Wenn Sie bei einem Anruf lange auf die Verbindung zu einem Gesprächspartner warten müssen, können Sie um einen Rückruf durch den nächsten verfügbaren Support-Mitarbeiter bitten. Sie können auch einen Rückruf zu einem anderen Zeitpunkt, der Ihnen besser passt, festlegen.

Adobe Premiere Elements und Elements Organizer

Elements Organizer

Elements Organizer ist integraler Bestandteil sowohl von Adobe Premiere Elements als auch von Photoshop Elements. Mit Elements Organizer können Sie Ihre Mediendateien (Fotos, Filmclips, Audio usw.) importieren, verwalten und anzeigen.

Adobe Premiere Elements

Adobe Premiere Elements ist ein Editor, mit dem Sie schnell professionell aussehende Filme aus Videoclips und Bildern erstellen können, die Sie aus Elements Organizer oder von anderen Quellen importieren.
Adobe Premiere Elements bietet Ihnen verschiedene professionelle Bearbeitungstechniken mit Effekten und Überblendungen, die Sie mithilfe einfacher Drag & Drop-Vorgänge anwenden können.

Nachdem Sie die Bearbeitung eines Videos abgeschlossen haben, können Sie es auf eine DVD exportieren oder auf Websites zum gemeinsamen Nutzen von Videos hochladen.

Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich in Adobe Premiere Elements wurde unter Berücksichtigung des Arbeitsablaufs „Erfassen/Importieren - Bearbeiten - Freigeben“ entwickelt.

Adobe Premiere Elements umfasst drei Hauptfenster: das Aufgabenfenster, das Monitorfenster und das Fenster „Mein Projekt“ (Schnitt- und Szenenfenster). Das Aufgabenfenster enthält das Projektfenster, das Bedienfeld „Bearbeiten“, das Bedienfeld „Discmenüs“ und das Bedienfeld „Freigeben“.



Der Adobe Premiere Elements-Arbeitsbereich
A. *Monitorfenster* ***B.*** *Szenenfenster* ***C.*** *Schnittfenster* ***D.*** *Aufgabenfenster*

Projektfenster

Medien Enthält Medien, die Sie in Ihr Projekt importieren können. Sie können Elemente aus diesem Bedienfeld zum Zusammenstellen oder Bearbeiten auf die Zeitleiste, in das Szenenfenster oder auf den Monitor ziehen.

Medien abrufen Enthält Optionen zum Importieren von Medien aus verschiedenen Speichermedien wie Camcordern, Kameras, Festplatten und Elements Organizer. Bei Elements Organizer ziehen Sie Medien per Drag & Drop aus Elements Organizer in das Medienfenster in Adobe Premiere Elements.

InstantMovie Schnelles Erstellen eines Films unter Verwendung von Elementen in der Projektansicht. Wählen Sie die Elemente in der Projektansicht aus, dann klicken Sie auf „InstantMovie“ und befolgen die Anweisungen zum Erstellen Ihres Films.

Bedienfeld „Bearbeiten“

Über dieses Bedienfeld können Sie Spezialeffekte, Überblendungen, Titel, Themen und Cliparts zu einem Film hinzufügen.

Effekte Hier werden Effekte und Vorgaben angezeigt, die Sie in Ihrem Film verwenden können. Wenn Sie einen Effekt anwenden möchten, wählen Sie einen Filmclip im Schnittfenster oder im Szenenfenster aus. Wählen Sie einen Effekt aus und klicken Sie auf „Anwenden“. Um einen Effekt nach dessen Anwendung zu bearbeiten, wählen Sie ihn aus und klicken dann auf „Effekte bearbeiten“.

Überblendungen Überblendungen sind Effekte, die Sie anwenden, um einen Clip auszublenden und in den nächsten Clip übergehen zu lassen. Um im Schnittfenster eine Überblendung zwischen zwei Clips einfügen zu können, müssen sich die Clips auf derselben Spur befinden und es darf kein Zwischenraum zwischen ihnen vorhanden sein. Ziehen Sie die Überblendung aus dem Aufgabenfenster zu dem Schnitt zwischen den zwei Clips im Schnittfenster und legen Sie sie ab, wenn ein Symbol angezeigt wird.

Um eine Überblendung nach deren Anwendung zu bearbeiten, wählen Sie sie im Schnittfenster oder im Szenenfenster aus und klicken Sie auf „Überblendungen bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

Titel, Themen, Clipart Zeigt Titel, Themen und Cliparts, die Sie zum Aufwerten Ihrer Filme verwenden können.

Bedienfeld „Discmenüs“

Ein Menü, das Benutzern dabei hilft, zu bestimmten Teilen des Films zu navigieren. Verwenden Sie dieses Fenster, um ein Menü zu erstellen, das am Anfang eines Films angezeigt wird. Sie können auch die Menüvorlagen in Adobe Premiere Elements verwenden, um Menüs zu einem Film hinzuzufügen.

Bedienfeld „Freigeben“

Mit den Optionen im Bedienfeld „Freigeben“ können Sie Ihr fertig gestelltes Projekt speichern und freigeben (exportieren). Sie können Projekte so speichern, dass sie über das Internet als Webseiten, auf Mobiltelefonen, Computern, DVDs, Blu-ray-Discs und anderen Medien angezeigt werden können.

Web DVD Für qualitativ hochwertiges Video, das online oder auf Ihrem Computer angezeigt werden kann.

Disc Zum Kopieren Ihres Films auf DVDs, Blu-ray oder AVCHD-Discs.

Online Für Video, das auf Websites zum gemeinsamen Nutzen von Videos hochgeladen werden kann.

Computer Für Video, das auf Computern angezeigt werden kann.

Mobiltelefone und Player Für Video, das auf Mobiltelefonen und anderen Geräten wiedergegeben werden kann.

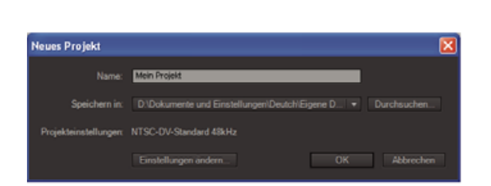
Band Für Video, das Sie auf ein angeschlossenes digitales Videoband kopieren möchten.

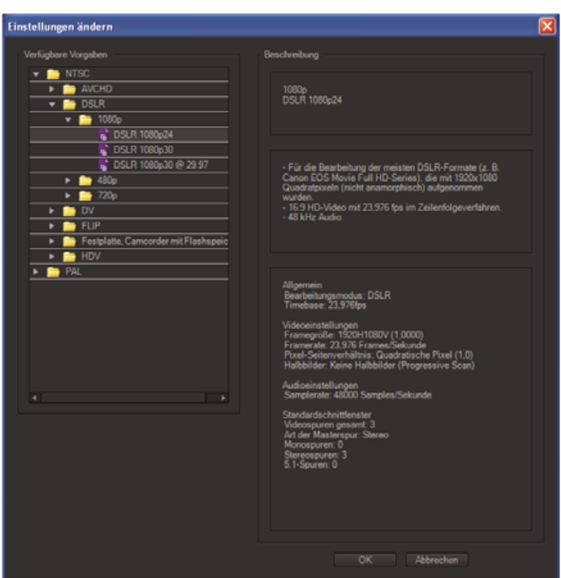
Erstellen und Freigeben von Filmen

Auswählen einer Projektvorgabe

Bevor Sie ein Projekt beginnen, wählen Sie eine Projektvorgabe aus, die den folgenden Überlegungen am besten entspricht:

- Der Typ des Filmclips, den Sie bearbeiten möchten
- Die endgültige Ausgabe





Projektvorgaben

Wenn Sie beispielsweise einen MiniDV-Kamerarecorder haben, wählen Sie als Vorgabe „DV-Projekt“ aus, da:

- Diese Vorgabe die besten Bearbeitungsergebnisse liefert
- Die Vorgabe am besten zum Exportieren von Projekten auf DVDs geeignet ist

Die Projektvorgaben mit hoher Auflösung sind für die Bearbeitung von Filmmaterial von Kameras mit hoher Auflösung vorgesehen und eignen sich ideal für das Exportieren auf Blu-ray.

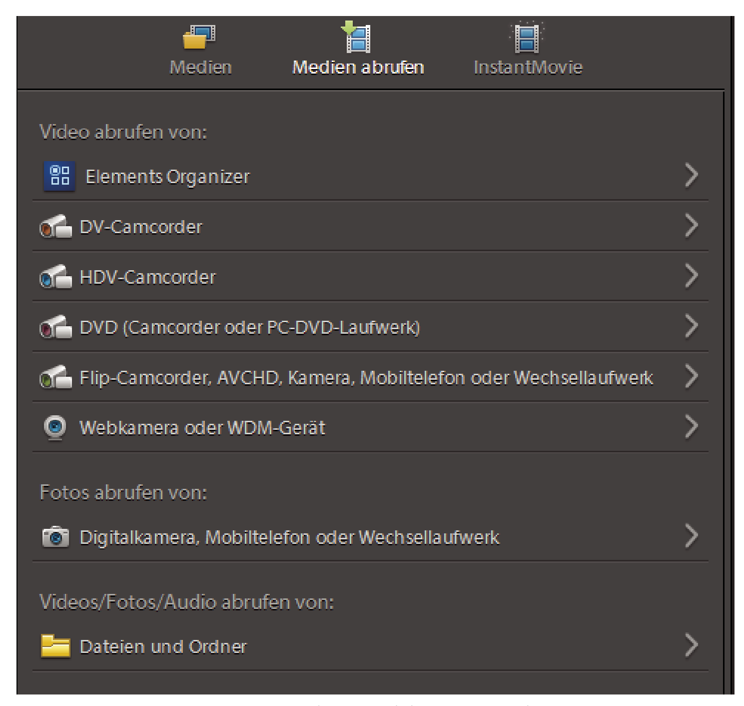
Wenn Sie einen Filmclip in das Schnittfenster einfügen, dessen Eigenschaften (Abmessungen, FPS, Pixel-Seitenverhältnis, Halbbildreihenfolge) nicht mit den Projektvorgaben übereinstimmen, wird eine Meldung angezeigt. Klicken Sie im Meldungsfeld auf „Ja“, damit Premiere Elements die Projekteinstellungen automatisch entsprechend den Eigenschaften des Clips anpasst.

Erstellen eines Projekts

Das Projekt, das Sie erstellen, enthält Verweise auf die Speicherorte aller Medien, die in Ihrem Film verwendet werden. Medien bezieht sich auf Elemente, die Sie in Ihrem Film verwenden, z. B. Filmclips, Audio, Standbilder und Titel. Da ein Projekt nur Verknüpfungen zu den Elementen enthält und nicht die Elemente selbst, müssen Sie sicherstellen, dass Sie die Elemente neu verknüpfen, wenn Sie deren Speicherort auf Ihrem Computer ändern.

Weitere Informationen zum Erstellen eines Projekts finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_createproj_de.

Hinzufügen von Medien zu einem Projekt



Optionen zum Importieren von Medien in Adobe Premiere Elements

Um Medien in Ihr Projekt zu importieren, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Aufnehmen von aufgezeichnetem Inhalt von einem Bandgerät

  Der Prozess des Übertragens eines Videos oder von Teilen davon von einem Aufnahmegerät auf Ihre Festplatte wird als *Aufnehmen* bezeichnet. Wenn Sie einen Film mit Adobe Premiere Elements aufnehmen, werden die aufgenommenen Filmclips in ein kompatibles Format umgewandelt und auf Ihrer Festplatte gespeichert. Verweise auf die aufgenommenen Filmclips werden im Projekt erstellt.

- Aufnehmen von Live-Videos mithilfe einer Webcam oder eines WDM-Geräts
- Importieren Sie von Geräten wie DVD-Camcordern, AVCHD, Mobiltelefonen und Ihrer Festplatte.
- Ziehen Sie die zuvor importierten Dateien in den Elements Organizer und legen Sie sie dort ab.

Ein Video zum Aufnehmen von Videos mit Adobe Premiere Elements finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_chlvid001_pre10_de.

Zusammenstellen von Filmclips in Ihrem Projekt

Die schnellste Methode zum Zusammenstellen von Filmclips in Ihrem Projekt ist das Verwenden des Szenenfensters. Wenn Sie eine bessere Kontrolle und Flexibilität beim Arbeiten mit Filmclips wünschen, verwenden Sie die Zeitleiste.

Weitere Informationen zur Verwendung der Zeitleiste finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_chlvid003_pre10_de.

Bearbeiten von Filmclips

Das Bearbeiten von Filmclips umfasst die folgenden Aufgaben:

- Zuschneiden von unerwünschten Bereichen
- Hinzufügen und Mischen von Audio
- Hinzufügen von Spezialeffekten
- Hinzufügen von Überblendungen zwischen Filmclips
- Hinzufügen von Text und Titeln

Adobe Premiere Elements bietet Ihnen die erforderlichen Tools, um Ihren Film gemäß Ihren Anforderungen zu bearbeiten.

Eine kurze Einführung in das Erstellen von Effekten in Adobe Premiere Elements finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_chlvid004_pre10_de.

Kopieren von Filmen auf Disc (Blu-ray, DVD)/Freigeben von Filmen

Sie können Filme, Standbilder und Audiodaten in verschiedenen Dateiformaten für Onlineplattformen, tragbare Geräte, Videokassetten, Blu-ray/DVDs exportieren und freigeben. Sie können Projekte auch kopieren und zum Bearbeiten und zur Aufbewahrung speichern.

Kapitel 2: Der Adobe Premiere Elements-Arbeitsbereich

Startbildschirm

Beim Starten von Adobe Premiere Elements wird der Startbildschirm automatisch angezeigt. Zusätzlich zu den Ressourcen, die Sie bei Ihren ersten Schritten mit Adobe Premiere Elements unterstützen, bietet der Startbildschirm die folgenden Optionen:

Organisieren Wenn Sie Ihre Filme im Elements Organizer organisieren möchten, bevor Sie sie zur Bearbeitung in Adobe Premiere Elements öffnen, klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Neues Projekt Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Projekt zu starten. Nachdem Sie ein Projekt erstellt haben, können Sie Medien zum Projekt hinzufügen und diese organisieren und bearbeiten.

Projekt öffnen Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie ein Projekt öffnen möchten, das Sie zu einem früheren Zeitpunkt in Adobe Premiere Elements erstellt haben.

Anpassen der Startoptionen

Sie können das Fenster oder die Anwendung anpassen, das bzw. die angezeigt werden soll, wenn Sie Adobe Premiere Elements starten. Klicken Sie auf das -Symbol im Startbildschirm, um das Dialogfeld „Einstellungen für den Start“ zu öffnen.

Nur Startbildschirm anzeigen Zeigt den Startbildschirm jedes Mal an, wenn Sie Adobe Premiere Elements öffnen. Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Der Startbildschirm enthält Optionen, mit denen Sie die Anwendung schnell nutzen können. Adobe empfiehlt, diese Option nicht zu ändern, bis Sie mit der Software vertraut sind.

Immer nur Elements Organizer starten Wenn Sie häufig Elements Organizer verwenden, um Ihre Medien zu organisieren, bevor Sie sie in Adobe Premiere Elements bearbeiten, wählen Sie diese Option.

Immer nur Adobe Premiere Elements starten Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie möchten, dass der Editor bei jedem Start von Adobe Premiere Elements geöffnet wird.

Info über den Arbeitsbereich

Übersicht über den Arbeitsbereich

Der Adobe Premiere Elements-Arbeitsbereich eignet sich optimal für die vier Hauptphasen eines Projekts: das Organisieren des Filmmaterials (Video, Standbilder und Audio), das Bearbeiten eines Films, das Erstellen von Menüs für DVDs und Blu-ray-Discs und die Freigabe von Filmen.

Sie können den Arbeitsbereich an Ihre Anforderungen anpassen, indem Sie Fenster hinzufügen und anordnen.

In Adobe Premiere Elements sind drei Hauptfenster enthalten: das Aufgabenfenster, das Monitorfenster und das Fenster „Mein Projekt“ (Schnitt- und Szenenfenster). Für alle Basisaufgaben werden diese drei Fenster verwendet.





Der Adobe Premiere Elements-Arbeitsbereich
***A.** Monitorfenster **B.** Szenenfenster **C.** Schnittfenster **D.** Aufgabenfenster*

Verwandte Themen

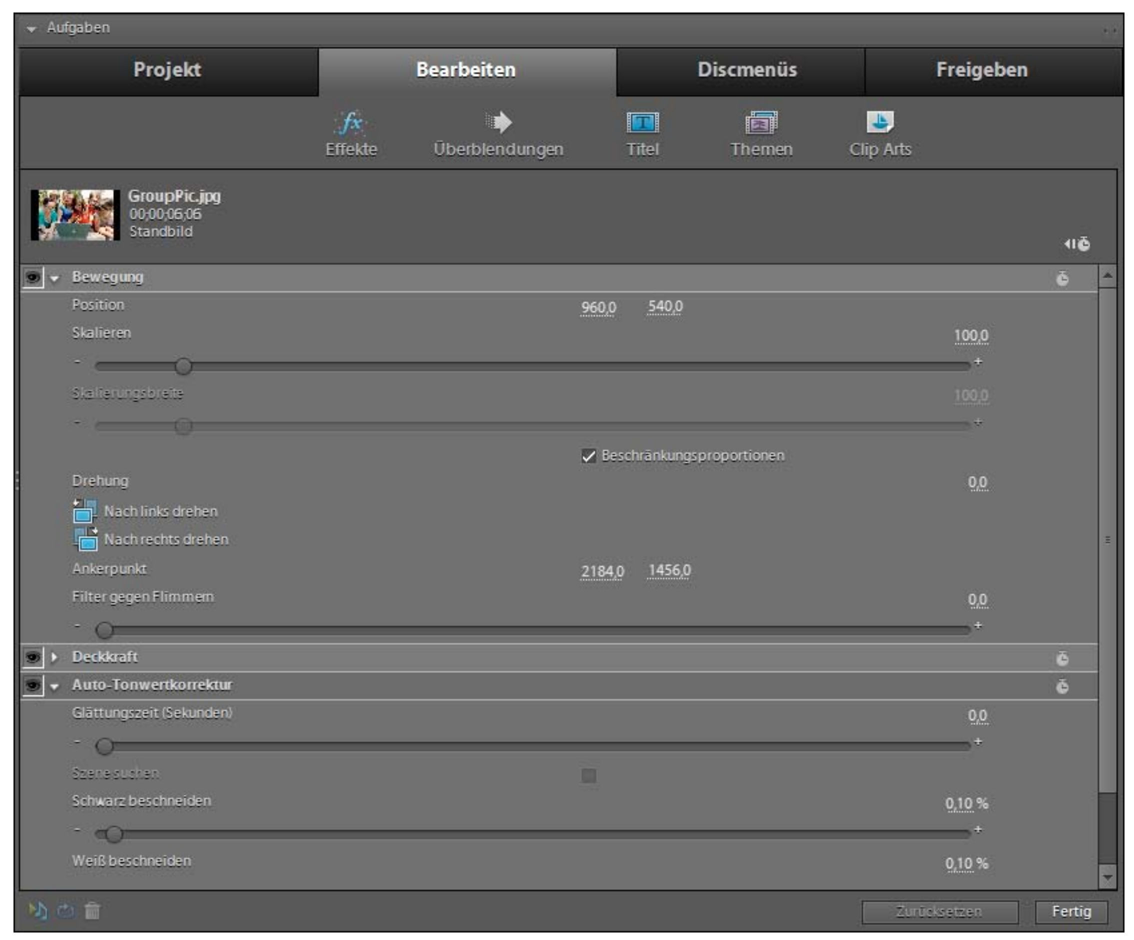
„Medienansicht - Übersicht“ auf Seite 25

„Suchen nach einem Effekt“ auf Seite 155

Überblick über das Aufgabenfenster

Das Aufgabenfenster wird standardmäßig für alle Arbeitsbereiche angezeigt. An diesem zentralen Ort werden Medien hinzugefügt, organisiert und bearbeitet, Menüs erstellt und fertige Projekte freigegeben.

Das Aufgabenfenster ist in vier Hauptarbeitsbereiche unterteilt: „Projekt“, „Bearbeiten“, „Discmenüs“ und „Freigeben“.



Arbeitsbereich „Bearbeiten", der die Ansicht „Effekteigenschaften" anzeigt

Verwandte Themen

„Medienansicht - Übersicht" auf Seite 25

„Hinzufügen von Dateien zu einem Projekt" auf Seite 55

„Dateivorschau im Elements Organizer" auf Seite 76

Projekt

Im Arbeitsbereich „Projekt" werden Miniaturansichten aller Medien (Videos, Standbilder und Audio) angezeigt, die Sie in Adobe Photoshop® Elements® oder Adobe Premiere Elements importiert haben.

Über den Arbeitsbereich „Projekt" im Aufgabenfenster können Sie Folgendes aufrufen:

Medien Zeigt die Vorschaubilder aller Mediendateien an.

Medien abrufen Ermöglicht das Hinzufügen von Dateien aus verschiedenen Quellen einschließlich Videokameras, Flip-Videos, Webcams, digitalen Standbildkameras, WDM-Geräten, Mobiltelefonen und Ordnern auf der Festplatte.

InstantMovie Führt Sie automatisch und schnell durch die Schritte zum Auswählen und Bearbeiten für das Erstellen von Filmen, Hinzufügen von themenbasierten Effekten, Titeln, Überblendungen und Audio. Sie können diese Einstellungen wie gewünscht ändern.

Verwandte Themen

„Medienanalyse“ auf Seite 78

Bearbeiten

Wenn Sie Medien anordnen oder bearbeiten möchten, klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“. Im Arbeitsbereich „Bearbeiten“ können Sie Titelsongs und Vorlagen zu den Filmen hinzufügen, Effekte und Überblendungen anwenden und Titel erstellen und hinzufügen. Darüber hinaus wird die Eigenschaftenansicht im Aufgabenfenster angezeigt, wenn Sie „Fenster“ > „Eigenschaften“ wählen oder Effekte oder Überblendungen bearbeiten.

Über den Arbeitsbereich „Bearbeiten“ können Sie Folgendes aufrufen:

Effekte Hier werden Effekte und Vorgaben angezeigt, die Sie in Ihrem Film verwenden können. Sie können nach einem Effekt suchen, indem Sie den Namen in das Suchfeld eingeben. Um nur bestimmte Effekttypen anzuzeigen, wählen Sie im ersten Menü eine der folgenden Optionen aus: „Videoeffekte“, „Audioeffekte“ oder „Vorgaben“. Sie können auch bestimmte Kategorien anzeigen, indem Sie eine Kategorie (z. B. „Anpassen“ oder „Kanäle“) aus dem zweiten Menü auswählen (standardmäßig ist „Alles einblenden“ ausgewählt). Um einen Effekt nach dessen Anwendung zu bearbeiten, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

Überblendungen Zeigt Überblendungen an, die Sie in Ihrem Film verwenden können. Sie können nach einer Überblendung suchen, indem Sie den Namen in das Suchfeld eingeben. Um nur bestimmte Überblendungstypen anzuzeigen, wählen Sie im ersten Menü eine der folgenden Optionen aus: „Videoüberblendungen“ oder „Audioüberblendungen“. Sie können auch bestimmte Kategorien anzeigen, indem Sie eine Kategorie (z. B. „3D-Bewegung“ oder „Überschieben“) aus dem zweiten Menü auswählen (standardmäßig ist „Alles einblenden“ ausgewählt). Um eine Überblendung nach deren Anwendung zu bearbeiten, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

Titel Zeigt vorformatierte Titel an, die Sie in Ihrem Film verwenden können. So werden nur bestimmte Typen von Titeln angezeigt:

- Wählen Sie eine Option aus dem ersten Menü, z. B. „Unterhaltung“, „Allgemein“ oder „Happy Birthday“.
- Wenn Sie die Auswahl weiter einschränken möchten, wählen Sie aus dem zweiten Menü ein spezifisches Thema wie „Traurige Noten“ oder „Marienkäfer-Picknick“.

Die Standardeinstellung ist „Alle anzeigen“.

Themen Hiermit können Sie Themen anzeigen. Zeigt InstantMovie-Themen an, die Ihre Filme sofort und auffällig verbessern. Themen sind ein einfacher Weg, Ihren Filmen eine professionelle Gestaltung zu verleihen. Die Clips werden automatisch bearbeitet, außerdem werden Effekte, Überblendungen, Titel und Abspänne, Videos, Soundeffekte usw. angewendet. Sie können alle Optionen eines Themas anwenden oder die gewünschten Optionen auswählen.

Clip Art Zeigt Clip Arts an, die Sie in Ihren Videos verwenden können.

Discmenüs

Wenn Sie Menüs zu Ihrem Film auf DVD, Web-DVD oder Blu-ray-Disc hinzufügen möchten, klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Discmenüs“. In diesem Arbeitsbereich haben Sie Zugriff auf die Medien- und Menüvorlagen.

Hinweis: *Wenn Sie im Aufgabenfenster auf „Discmenüs“ klicken, wechselt das Monitorfenster zur Disc-Layoutansicht. Ziehen Sie Vorlagen und Medien in der Disc-Layoutansicht, um die Menüs individuell zu gestalten.*

Vom Arbeitsbereich „Discmenüs“ aus können Sie vorformatierte Menüvorlagen in der Vorschau betrachten und auswählen. Um nur bestimmte Typen von Vorlagen anzuzeigen, wählen Sie eine Option aus dem ersten Menü: „Unterhaltung“, „Allgemein“, „Happy Birthday“ usw. Wenn Sie die Auswahl einschränken möchten, wählen Sie ein bestimmtes Thema aus.

Freigeben

Wenn Sie eine DVD oder Blu-ray-Disc brennen möchten oder Ihr Film so gespeichert werden soll, dass er online, auf einem Mobiltelefon, PC, Videoband oder einem anderen Gerät abgespielt werden kann, klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben“. In diesem Arbeitsbereich stehen alle Werkzeuge zur Verfügung, die Sie zum Speichern und Freigeben der Datei für andere benötigen.

Übersicht über das Monitorfenster

Wenn Sie viele Aufgaben in Adobe Premiere Elements durchführen, verwenden Sie das Monitorfenster. Sie können z. B. eine Vorschau der Dateien und Filme anzeigen, Clips zuschneiden und teilen, Effekte anwenden, Titel erstellen sowie Bilder und Text positionieren, indem Sie sichere Zonen anzeigen.

Das Monitorfenster ist in allen Arbeitsbereichen verfügbar. Wenn Sie mit Menüs arbeiten, wechselt das Monitorfenster in die Disc-Layoutansicht, in die Sie einfach Bilder und Layoutmenüs einfügen können. Wenn Sie Titel erstellen, werden im Monitorfenster Textwerkzeuge angezeigt, so dass Text einfach erstellt und bearbeitet werden kann.



Monitorfenster

Überblick über Schnittfenster und Szenenfenster

Im Schnittfenster und Szenenfenster können Sie die Medien in der gewünschten Reihenfolge zusammenstellen und Clips bearbeiten. Im Monitorfenster können Sie eine Vorschau der Clips anzeigen, die Sie im Schnittfenster oder im Szenenfenster zusammengestellt haben.

Im Szenenfenster können Sie die Medien schnell anordnen, Titel, Überblendungen und Effekte hinzufügen; im Schnittfenster können Sie die Medien zuschneiden, auf Ebenen anordnen und synchronisieren. Sie können jederzeit zwischen den beiden Fenstern umschalten.

Hinweis: *Wenn Sie die Fenster-Header anzeigen („Fenster“ > „Angedockte Header anzeigen“), ist der Name dieses Fensters „Mein Projekt“. „Schnittfenster“ und „Szenenfenster“ sind zwei unterschiedliche Ansichten dieses Fensters.*

Übersicht über das Informationsfenster

Im Informationsfenster („Fenster“ > „Informationen“) werden Informationen über die in der Projektansicht des Aufgabenfensters bzw. im Schnitt- oder Szenenfenster ausgewählten Elemente angezeigt. Das Informationsfenster zeigt für Clips Informationen wie Dauer, In-Point, Out-Point und die Cursorposition. Welche Informationen angezeigt werden, hängt von Faktoren wie dem Medientyp und dem aktiven Fenster ab. Es sind dort beispielsweise unterschiedliche Informationen zu einem leeren Bereich im Schnittfenster, zu einem Rechteck im Titelfenster oder zu einem Clip im Aufgabenfenster zu sehen.

Im Informationsfenster gibt der Video-Eintrag die Framerate, die Framegröße, die Abmessungen und das Pixel-Seitenverhältnis an, während der Audio-Eintrag die Samplerate, Bittiefe und Kanäle enthält.

Anpassen des Arbeitsbereichs

Der Arbeitsbereich in Adobe Premiere Elements ist sehr anpassungsfähig. Sie können Fenster hinzufügen, deren Größe anpassen und sie verschieben, ausblenden und gruppieren, um sie an Ihren Arbeitsstil anzupassen. Änderungen, die Sie am Arbeitsbereich vornehmen, bleiben so lange erhalten, bis Sie die ursprüngliche Konfiguration wiederherstellen. Wenn Sie den Arbeitsbereich anpassen, speichert Adobe Premiere Elements die von Ihnen vorgenommenen Änderungen. Wenn Sie ein Projekt speichern, werden die aktuellsten Änderungen am Layout ebenfalls gespeichert. Wenn Sie das Projekt später wieder öffnen, stellt Adobe Premiere Elements das gespeicherte Layout wieder her.

Ein-/Ausblenden von Andock-Headern

Ablagebereiche sind Bereiche im Arbeitsbereich, in denen Fenster abgelegt oder verschoben werden können. Wenn Sie ein Fenster ziehen, werden die darunter liegenden Ablagebereiche markiert. Der markierte Ablagebereich zeigt an, wo das Fenster in den Arbeitsbereich eingefügt wird. Wenn Sie ein Fenster in einen Ablagebereich an einem Fensterrand ziehen, wird es *angedockt*.

Hinweis: *Um die Namen der Fenster im Arbeitsbereich anzuzeigen, wählen Sie „Fenster“ > „Angedockte Header anzeigen“.*

Jedes Fenster hat einen Andock-Header, der den Titel und ggf. Menüschaltflächen enthält. Sie ziehen die Andock-Header, um Fenster an einer neuen Position abzulegen. Um Platz auf dem Bildschirm zu sparen, können Sie die Andock-Header ausblenden und erst bei Bedarf wieder einblenden. Standardmäßig sind die Andock-Header ausgeblendet.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Andock-Header anzuzeigen, wählen Sie „Fenster“ > „Angedockte Header anzeigen“.
- Um die Andock-Header auszublenden, wählen Sie „Fenster“ > „Angedockte Header ausblenden“.

Hinweis: *Um auf einen Befehl im Fenstermenü zuzugreifen, wenn die Andock-Header ausgeblendet sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Fenster.*

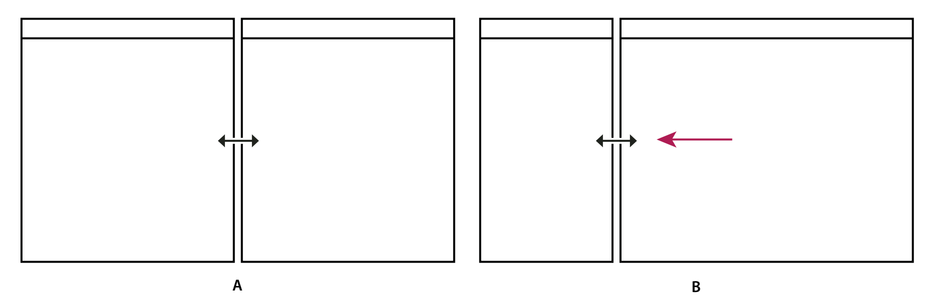
Ein-/Ausblenden von Fenstern

- Sie blenden ein Fenster ein bzw. aktivieren es, indem Sie im Menü „Fenster“ den entsprechenden Namen auswählen oder auf den zugehörigen Andock-Header klicken, sofern dieser angezeigt wird.
- Ein angedocktes Fenster blenden Sie ein bzw. aus, indem Sie auf das Dreieck auf dem zugehörigen Andock-Header klicken. Nur angedockte Fenster, die vertikal ausgerichtet sind und die rechten und linken Ränder mit einem anderen Fenster teilen, können erweitert oder reduziert werden.
- Um ein Fenster zu schließen, das nicht angedockt ist, klicken Sie rechts vom zugehörigen Andock-Header auf die Schaltfläche „Schließen“ .

Größe eines Bedienfelds ändern

Wenn Sie ein Fenster verschieben oder die Größe eines Fensters ändern, werden die anderen Fenster entsprechend angepasst.

❖ Die Größe eines Fensters ändern Sie, indem Sie den Rahmen ziehen.



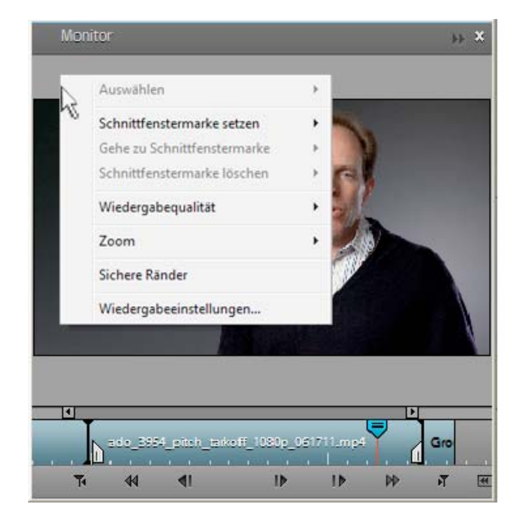
Ziehen Sie die Trennlinie zwischen Fenstergruppen, um die Größe zu ändern.
***A.** Originalfenster nach Auswahl der Trennlinie* ***B.** Fenster mit geänderter Größe*

Wenn mehrere Monitore am System angeschlossen sind und das Betriebssystem einen Desktop mit mehreren Bildschirmen unterstützt, können Sie Fenster in einen beliebigen Bildschirm ziehen.

Öffnen von Fenstermenüs

Die meisten Fenster enthalten Menüs mit Befehlen, die auf einzelne Fenster zugeschnitten sind.

- Wenn die Andock-Header ausgeblendet sind (Standard), klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Fenster.
- Wenn Andock-Header angezeigt werden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Fenstermenü“ in der oberen rechten Ecke des Fensters. (Um die Andock-Header und die Menüschaltfläche anzuzeigen, wählen Sie „Fenster“ > „Angedockte Header anzeigen“.)





Fenstermenü
A. *Rechtsklick/Ctrl-Klick auf Fenster, um Fenstermenü anzuzeigen* ***B.*** *Klick auf Fenstermenüschaltfläche, um Fenstermenü anzuzeigen*

Wiederherstellen des Standardarbeitsbereichs

❖ Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich wiederherstellen“.

Überprüfen oder Entfernen von Warnungen

In Adobe Premiere Elements werden Warnungen, Fehlermeldungen und andere Informationen zum Identifizieren und Beheben von Fehlern angezeigt. Dies bezieht sich vor allem auf Fehler, die durch Plug-Ins und Komponenten anderer Hersteller hervorgerufen werden. Ein Warnungssymbol , , in der Statusleiste informiert Sie über Fehler. Doppelklicken Sie auf dieses Symbol, um das Ereignisfenster zu öffnen. Löschen Sie dann das entsprechende Element aus dem Ereignisfenster, um das Symbol in der Statusleiste wieder auszublenden.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie auf das Warnungssymbol in der Statusleiste.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Ereignisse“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Details“, um weitere Informationen zu einem Element in der Liste anzuzeigen.
- Klicken Sie auf „Alle löschen“, um die Ereignisliste zu löschen.

Kapitel 3: Projekte

Projekte

Adobe Premiere Elements erstellt für jedes neue Projekt, das Sie beginnen, eine Projektdatei. Alle Medien, die Sie einem Projekt hinzufügen, einschließlich Videos, Bildern, Titeln, Themen usw., werden der Projektdatei hinzugefügt.

In der Projektdatei werden hierzu nur die Titeldateien und Verweise auf die aufgenommenen oder importierten Originaldateien gespeichert, so dass diese relativ klein ist. Da nur Verweise auf Originaldateien gespeichert werden, sollten Sie diese nicht verschieben, umbenennen oder löschen, damit Adobe Premiere Elements die Dateien finden kann.

Sie können ein eigenes Projekt erstellen, indem Sie Medien hinzufügen, anordnen und bearbeiten, Überblendungen, Effekte und Titel hinzufügen oder ein InstantMovie-Projekt erstellen.

Verwandte Themen

„Übersicht über den Arbeitsbereich" auf Seite 12

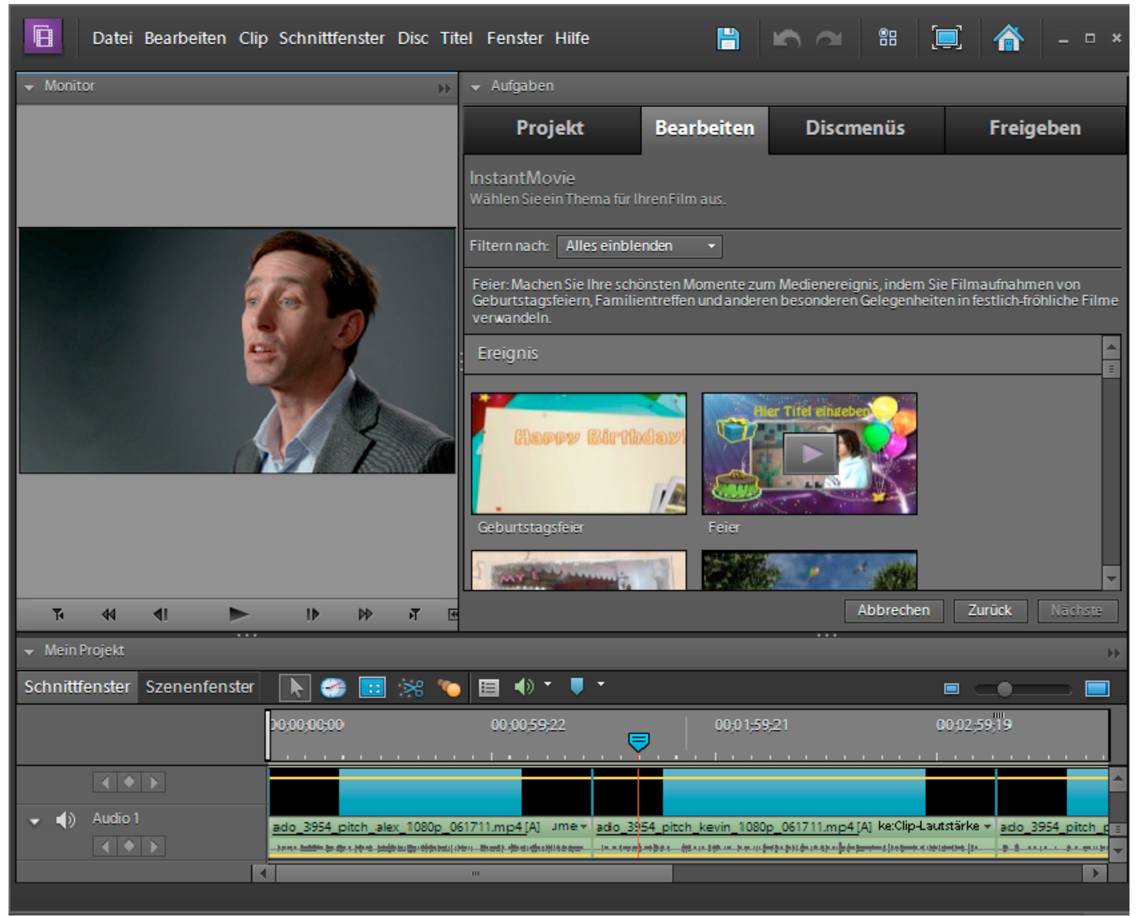
„Erstellen eines InstantMovie-Projekts" auf Seite 20

Erstellen eines InstantMovie-Projekts

InstantMovie-Projekte und Themen

Mit InstantMovies können Sie schnell einen professionellen, bearbeiteten Film mit Titeln, Soundtrack, Effekten und Überblendungen erstellen, indem Sie einem einfachen (und schnellen) schrittweisen Prozess folgen. Wenn Sie ein InstantMovie erstellen, analysiert Adobe Premiere Elements den Clip (sofern er noch nicht analysiert wurde) und wendet je nach Bedarf intelligente Tags an, bearbeitet den Clip und weist ein Thema Ihrer Wahl zu. Sie können das Thema individuell anpassen, indem Sie einen eigenen Titel und Abspann sowie Ihre eigene Musik und Effekte Ihrer Wahl verwenden.

Die Analyseoption ist standardmäßig aktiviert. Wenn Sie die Analyse deaktiviert haben, werden keine intelligenten Tags verwendet.



Erstellen von InstantMovies

Filmthemen erstellen ganz bestimmte Arten von Filmen. Beispielsweise fügt das Thema „Hochzeitstauben“ eine elegante Einleitung und einen angemessenen Schluss, Überlagerungen mit weißen Tauben und passende Hintergrundmusik ein. Das Thema „Comicheft“ erstellt ein lustiges Video einer Kinderparty mit Effekten wie Farbrelief, Bild-im-Bild-Überlagerungen und großen, ansprechenden Buchstaben im Titel. Jedes Thema verwendet einen einzigartigen Bearbeitungsstil beim Auswählen, Zuschneiden und Sequenzieren der Clips.

Die Standarddauer eines Themas beträgt zwischen 4 und 6 Minuten. Sie können InstantMovie für alle oder nur für bestimmte Clips in Ihrem Film verwenden und eine Montage oder spezielle Effekte am Anfang oder Ende einer DVD erstellen.

Sie können aus zahlreichen verschiedenen Themen wählen. Sie können alle Eigenschaften eines Themas anwenden oder nur einen Teil auswählen. Ebenso können Sie festlegen, ob Sie das Thema einer gesamten Sequenz im Szenenfenster/Schnittfenster oder nur einem Clip hinzufügen.

Verwandte Themen

„Medienanalyse“ auf Seite 78

Erstellen von InstantMovies

Sie können einen InstantMovie aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ starten.

Erstellen eines InstantMovies aus dem Arbeitsbereich „Projekt“

1 Wenn Adobe Premiere Elements geöffnet ist, klicken Sie auf der Registerkarte „Projekt“ auf „InstantMovie“ .

Adobe Premiere Elements wird im InstantMovie-Modus des Arbeitsbereichs „Projekt“ geöffnet.

2 Befolgen Sie die Anweisungen links oben im Arbeitsbereich „Projekt“. Diese Anweisungen leiten Sie durch den Prozess der Erstellung eines InstantMovie:

a Wählen Sie die Clips aus, die Sie in Ihrem Film verwenden möchten. Klicken Sie auf „Weiter“.

b Wählen Sie ein Thema für Ihren Film aus. Wenn Sie eine Vorschau eines Themas anzeigen möchten, platzieren Sie den Cursor über der Miniaturansicht des gewünschten Themas, um eine Beschreibung anzuzeigen, und klicken Sie auf die Schaltfläche zur Wiedergabe . Klicken Sie auf „Weiter“.

Hinweis: *Wenn Sie ein Thema auswählen oder mit der Maus auf die Vorschau zeigen, wird eine kurze Beschreibung des Themas angezeigt.*

c Legen Sie die Eigenschaften für Ihr Thema fest. Klicken Sie auf „Anwenden“.

Hinweis: *Für InstantMovies können Sie eine maximale Dauer von 15 Minuten festlegen.*

Sie können außerdem InstantMovies vom Elements Organizer aus erstellen.

Anwenden eines Themas auf ein vorhandenes Projekt

Wenn Sie bereits ein Projekt erstellt haben und ein Thema für das gesamte Projekt oder Teile davon verwenden möchten, wählen Sie in der Bearbeitungsansicht die Schaltfläche „Themen“.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie das Thema auf das gesamte Projekt anwenden möchten, wählen Sie keine Clips aus.
- Wenn Sie das Thema nur auf einen Teil des Projekts anwenden möchten, wählen Sie die gewünschten Clips aus.

2 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und dann auf „Themen“.

Die Themenansicht des Aufgabenfensters wird geöffnet. Wenn Sie eine Vorschau eines Thema anzeigen möchten, platzieren Sie den Cursor über der Miniaturansicht des Themas und klicken Sie auf die Schaltfläche zur Wiedergabe .

3 Wählen Sie ein Thema aus und klicken Sie auf „Weiter“.

4 Legen Sie in der Ansicht mit den Themeneigenschaften die gewünschten Eigenschaften fest und klicken Sie auf „Anwenden“.

Themeneigenschaften

Wenn Sie Ihrem Projekt ein Thema hinzugefügt haben, können Sie die gewünschten Themeneigenschaften und die Art ihrer Verwendung festlegen. Sie können auf die Themeneigenschaften zugreifen, nachdem Sie ein Thema ausgewählt und im Aufgabenfenster auf „Weiter“ geklickt haben.

Die Standardoptionen ändern sich je nach gewähltem Thema und der Art, wie Sie auf das Thema zugreifen. Wenn Sie beispielsweise über die Schaltfläche „InstantMovie“ auf Themen zugreifen, ist die Option „Automatische Analyse“ standardmäßig ausgewählt. Wenn Sie dagegen ein Thema über die Schaltfläche „Themen“ hinzufügen, ist diese Option nicht ausgewählt.

Sie können jede der folgenden Eigenschaften festlegen.

Anfangs- und Abspanntitel Anfangs- und Abspanntitel können mehrere Zeilen lang sein. Beste Ergebnisse erzielen Sie jedoch, wenn Sie den Anfangstitel auf eine Zeile beschränken.

InstantMovie Legt fest, ob Sie eine automatische Bearbeitung durchführen möchten, bei der die Clips automatisch zugeschnitten und dem Projekt basierend auf ihren intelligenten Tags hinzugefügt werden. Alternativ können Clips auch analysiert und mit intelligenten Tags versehen werden.

Anwenden auf Legt fest, ob das Thema auf das gesamte Projekt oder nur auf die im Szenen- oder Schnittfenster ausgewählten Clips angewendet werden soll. (Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Sie Ihren InstantMovie durch Klicken auf „InstantMovie“ aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ erstellt haben.)

Musik Legt fest, ob die Themenmusik, Ihre eigene Musik (zum Suchen und Öffnen auf „Durchsuchen“ klicken) oder keine Musik verwendet werden soll. Sie können mehrere Musikclips auswählen (Sie können diese an dieser Stelle oder als Teil der ursprünglichen Auswahl über den Arbeitsbereich „Projekt“ auswählen). Die Clips werden in der angegebenen Reihenfolge abgespielt. Ziehen Sie den Schieber zwischen „Musik/Soundeffekte“ und „Meine Clips“, um die gewünschte Mischung aus Soundtrack- und Audioeffekten und dem Ton Ihrer Clips festzulegen. InstantMovie führt eine Synchronisierung mit dem Takt der Musik durch. Das Ändern eines Songs kann daher auch das Gesamtergebnis verändern. Darüber hinaus wird durch das Ändern eines Songs die Dauer des Films an die Dauer des neuen Songs angepasst.

Geschwindigkeit und Intensität Ermöglicht Ihnen, die Geschwindigkeit von Schnitten und die Menge der Effekte zu steuern. Klicken Sie auf das Dreieck neben der Option „Geschwindigkeit und Intensität“ und verwenden Sie den Regler, um die Geschwindigkeit von Schnitten und die Menge der Effekte einzustellen.

Dauer Legt die Dauer des fertigen Films fest. „Musik abstimmen“ erstellt einen Film, der exakt der Dauer der Themenmusik entspricht. Über „Dauer angeben“ können Sie die exakte Länge in Stunden, Minuten und Sekunden festlegen. „Alle Clips verwenden“ stellt sicher, dass alle ausgewählten Clips verwendet werden, und nimmt ihre Gesamtdauer als Grundlage für die Länge.

Hinweis: *Wenn Sie eine Dauer angeben, die länger als die der Themenmusik ist, wird die Musik wiederholt. Wenn die Dauer kürzer als die der Themenmusik ist, endet die Musik mit dem letzten Clip.*

Sequenz Legt fest, ob Clips entsprechend dem Stempel „Zeit/Datum“ oder entsprechend der Bearbeitungsregeln des Themas im Schnittfenster platziert werden.

Themeninhalt Legt fest, welche Aspekte des Themas im fertigen Film verwendet werden. Aktivieren oder deaktivieren Sie nach Belieben Optionen. Wenn auf einige Ihrer Clips bereits Effekte angewendet wurden, können Sie diese wahlweise beibehalten oder entfernen, um stattdessen die Themeneffekte anzuwenden.

Vorschau rendern Wenn diese Option aktiviert ist, wird das InstantMovie nach der Erstellung gerendert und im Schnittfenster platziert. Durch das Rendern verbessert sich die Framerate bei der Wiedergabe des Films.

Bearbeiten von InstantMovies

Wenn Sie ein InstantMovie erstellen, kombiniert Adobe Premiere Elements alle Clips zu einem einzigen Clip. Sie können diesen Clip aufteilen, wenn Sie die einzelnen Clips bearbeiten oder ersetzen möchten. Wenn Sie einen InstantMovie-Clip aufteilen, können Sie den Befehl „Clip ersetzen“ verwenden, um einen Clip schnell durch einen anderen zu ersetzen, ohne den neuen Clip zuschneiden oder bearbeiten oder die darauf angewendeten Effekte und Überlagerungen ändern zu müssen.

Beim Erstellen von InstantMovies wird die Taktsuche im Musik-Clip angewendet. Wenn Sie den Audio-Clip ändern, beeinträchtigt dies daher möglicherweise die Synchronisation des Videos.

Aufteilen von InstantMovies

❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den InstantMovie-Clip im Schnitt- oder Szenenfenster und wählen Sie „InstantMovie aufteilen“.

Ersetzen eines Clips in einem InstantMovie

1 Wählen Sie im Arbeitsbereich „Projekt“ oder in der Medienansicht den Clip aus, den Sie verwenden möchten.

2 Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip, den Sie ersetzen möchten, und wählen Sie „Clip ersetzen aus Projekt“ aus.

Wenn der neue Clip länger ist, wird er am Ende abgeschnitten, damit er der aktuellen Dauer des alten Clips entspricht.

Wenn der neue Clip kürzer ist, wird eine Warnmeldung angezeigt. Sie können wählen, ob Sie den Vorgang zum Ersetzen abbrechen oder einen schwarzen Bildschirm verwenden möchten, um die zusätzliche Dauer auszufüllen.

Erstellen eines neuen Projekts

Öffnen eines neuen Projekts

Wenn Sie ein neues Projekt starten, können Sie die Standardvorgabe und die Einstellungen überprüfen, indem Sie auf die Schaltfläche „Einstellungen ändern“ klicken.

Verwenden Sie eine Vorgabe, die dieselben Einstellungen wie Ihr Quellmedium aufweist. Wenn die Eigenschaften (Abmessungen, FPS, Pixel-Seitenverhältnis, Halbbildreihenfolge) des ersten Filmclips, den Sie in das Schnittfenster einfügen, nicht mit den Projektvorgaben übereinstimmen, wird eine Meldung angezeigt. Der Meldungstext lautet: *„Das Format der von Ihnen hinzugefügten Clips entspricht nicht den Projekteinstellungen. Die besten Ergebnisse erzielen Sie mit einer Projekteinstellungsvorgabe, die Ihren Clips entspricht. Sollen die Projekteinstellungen an Ihre Clips angepasst werden?“*

Klicken Sie im Meldungsfeld auf „Ja“, damit Premiere Elements die Projekteinstellungen automatisch entsprechend den Eigenschaften des Clips anpasst. Wenn Sie die Projekteinstellungen unverändert beibehalten möchten, klicken Sie auf „Nein“.

- Die Meldung wird nur angezeigt, wenn das Schnittfenster beim Ziehen und Ablegen eines Filmclips im Schnittfenster, Szenenfenster oder Monitor leer ist.
- Wenn Sie Bilder oder reine Audioclips im Schnittfenster, Szenenfenster oder Monitor ablegen, wird die Meldung **nicht** angezeigt.
- Wenn Sie mehrere Clips mit unterschiedlichen Eigenschaften im leeren Schnittfenster, Szenenfenster oder Monitor ablegen, wird die Meldung **nicht** angezeigt.

Standardmäßig werden im Projektordner auch gerenderte Vorschauen, angeglichene Audiodateien sowie Audio- und Videoaufnahmen gespeichert. Da diese Dateien sehr groß sind, sollten Sie sie auf der größten und schnellsten Festplatte speichern. Um diese Dateien getrennt von den Projekten zu speichern, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“ bzw. „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie auf dem Willkommenbildschirm die Option „Neues Projekt“ aus.
- Ist Adobe Premiere Elements bereits geöffnet, wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Projekt“.

2 (Optional) Um die verwendeten Einstellungen zu ändern, klicken Sie auf „Einstellungen ändern“, wählen Sie eine andere Vorgabe aus und klicken Sie auf OK.

3 Geben Sie im Dialogfeld „Neues Projekt“ einen Namen und Speicherort für das Projekt ein und klicken Sie auf „OK“.

Verwandte Themen

„Projekteinstellungen und Projektvorgaben“ auf Seite 33

„Erstellen oder Ändern von Projektvoreinstellungen“ auf Seite 34

„Wissenswertes über Arbeitslaufwerke“ auf Seite 40

Öffnen eines Projekts

Sie können nur jeweils ein Projekt öffnen. Damit Adobe Premiere Elements ein vorhandenes Projekt öffnen kann, müssen die Projektdatei (.prel) und die im Projekt verwendeten Originaldateien auf dem Computer zugänglich sein.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf dem Willkommensbildschirm auf „Projekt öffnen“ und dann auf den Projektnamen. (Falls das Projekt nicht angezeigt wird, wählen Sie „Öffnen“, markieren Sie die Projektdatei und klicken Sie auf „Öffnen“.)
- Falls Adobe Premiere Elements bereits geöffnet ist, wählen Sie „Datei“ > „Projekt öffnen“ oder „Letztes Projekt öffnen“. Markieren Sie anschließend die Projektdatei und klicken Sie auf „Öffnen“.
- Unter Windows® doppelklicken Sie auf die Projektdatei.

Hinweis: *Adobe Premiere Elements kann Projekte öffnen, die in früheren Versionen des Programms erstellt wurden, umgekehrt können frühere Versionen des Programms jedoch keine Projekte öffnen, die in späteren Versionen erstellt wurden. Wenn mehrere Versionen von Adobe Premiere Elements installiert sind, können Sie ein Projekt nicht öffnen, indem Sie darauf doppelklicken. Stattdessen müssen Sie es aus der Anwendung heraus öffnen oder mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Projektdatei klicken und die Anwendung auswählen.*

Verwandte Themen

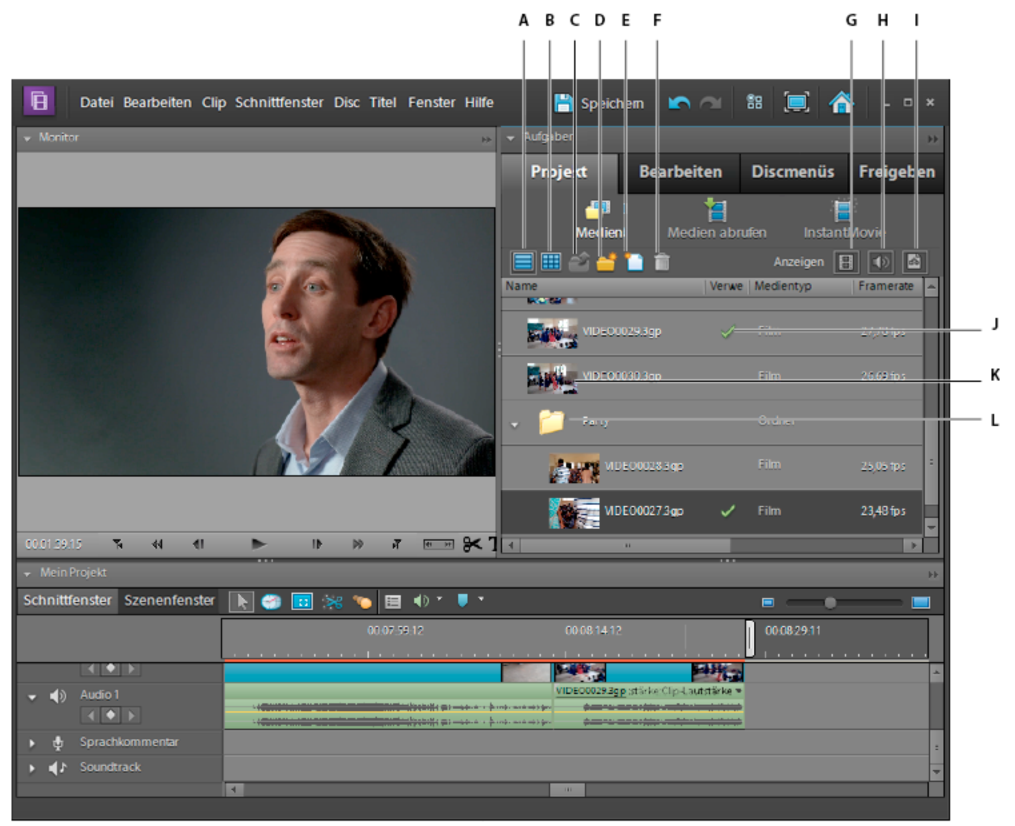
„Öffnen eines automatisch gespeicherten Projekts“ auf Seite 39

Anzeigen der Projektdateien

Medienansicht - Übersicht

Mithilfe der Medienansicht können Sie Originalmaterial für Ihre Projekte in einer Vorschau anzeigen. Wählen Sie die Registerkarte „Projekt“ aus und klicken Sie auf „Medien für die Medienansicht“.

Sie können den Inhalt eines Projekts in der Listenansicht oder in der Rasteransicht anzeigen. Verwenden Sie die entsprechenden Schaltflächen im Medienfenster, um zwischen den Ansichten zu wechseln. In der Rasteransicht wird ein Standbild des Videos für das zugehörige Projekt angezeigt. Vom Projekt verwendete Dateien werden durch ein grünes Symbol hervorgehoben.



Projektansicht
A. *Listenansicht* ***B.*** *Rasteransicht* ***C.*** *Eine Ebene nach oben* ***D.*** *Neuer Ordner* ***E.*** *Neues Objekt* ***F.*** *Objekt löschen* ***G.*** *Aus-/Einblenden von Videodateien* ***H.*** *Aus-/Einblenden von Audiodateien* ***I.*** *Aus-/Einblenden von Bilddateien* ***J.*** *Symbol, das anzeigt, dass das Medium im Projekt verwendet wird* ***K.*** *Videoclip* ***L.*** *Ordner zur Klassifizierung von Elementen*



Projektfenster – Rasteransicht
A. *Schaltfläche „Listenansicht“* ***B.*** *Schaltfläche „Rasteransicht“* ***C.*** *Symbol, das anzeigt, dass das Medium im Projekt verwendet wird*

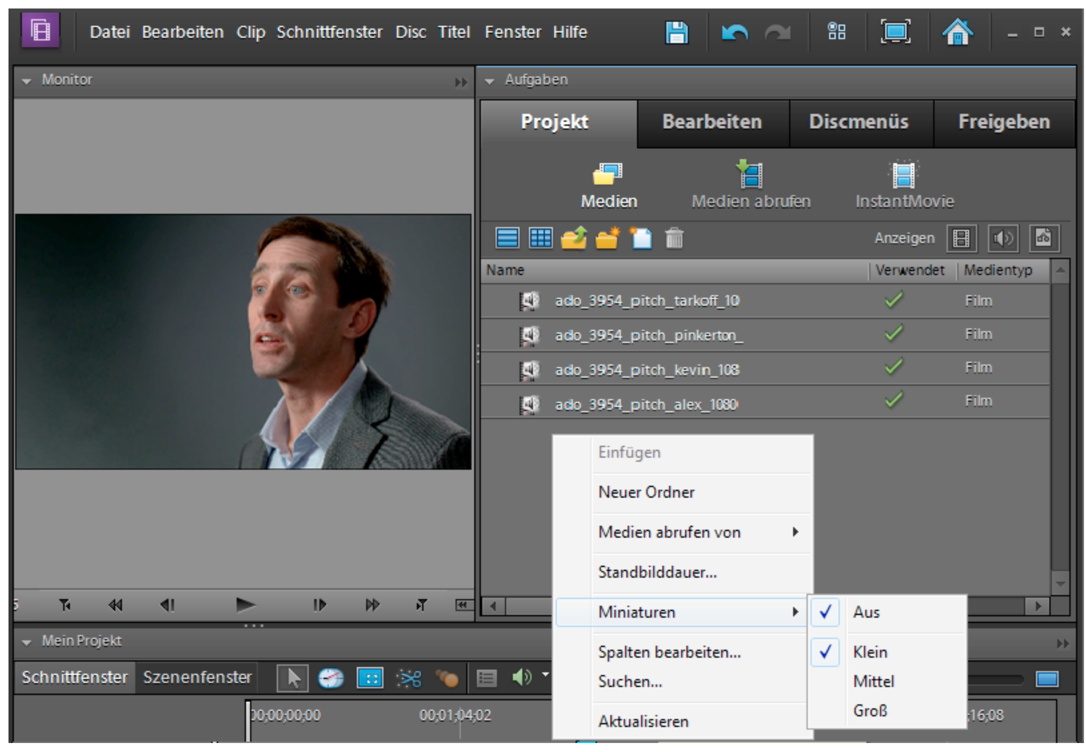
Verwandte Themen

„Anpassen der Listenansichtseigenschaften“ auf Seite 31

„Zuschneiden im Vorschaufenster“ auf Seite 128

Anzeigen und Anordnen von Medienobjekten

In der Medienansicht können Sie Objekte in der Listenansicht anzeigen. Die Listenansicht bietet gegenüber der Symbolansicht den Vorteil, dass darin mehr Objekte gleichzeitig angezeigt werden können. Außerdem können Sie Objekte nach Eigenschaften wie beispielsweise dem Medientyp oder der Dauer sortieren.



Anzeigeoptionen in der Medienansicht. Verwenden Sie die Bildlaufleiste (A), um weitere Spaltenüberschriften anzuzeigen.

- Klicken Sie zum Sortieren der Objekte in der Listenansicht auf die Spaltenüberschrift, nach der die Objekte sortiert werden sollen. (Klicken Sie beispielsweise auf „Medientyp“, um Objekte nach Typ zu sortieren.) Wenn Ordner erweitert sind, werden die Objekte in der Hierarchie der Medienansicht von oben nach unten sortiert. Um die Sortierfolge umzukehren, klicken Sie erneut auf die Spaltenüberschrift.
- Um die Spaltenüberschriften in der Listenansicht vollständig anzuzeigen, ziehen Sie die rechte Seite des Aufgabenfensters nach rechts, um die Größe zu ändern, oder ziehen Sie die Bildlaufleiste unten im Fenster nach rechts.

Anordnen von Clips in Ordnern

Die Medienansicht kann auch Ordner enthalten. Diese dienen zur Organisation des Projektinhalts und werden ähnlich wie die Ordner in Windows Explorer verwendet. Ordner können Medien und andere Ordner enthalten. Die Verwendung von Ordnern empfiehlt sich, wenn Sie Medientypen wie etwa DV-Aufnahmen, Adobe Photoshop Elements-Standbilder und Audiodateien organisieren möchten.

❖ Führen Sie in der Medienansicht einen der folgenden Schritte aus:

***Hinweis:** Um auf die Medienansicht zuzugreifen, wählen Sie „Projekt“ > „Medien“.*

- Klicken Sie zum Hinzufügen eines neuen Ordners am unteren Rand der Medienansicht auf das Symbol für neue Ordner . Wenn Sie in der Listenansicht mehrere Male hintereinander auf die Schaltfläche „Neuer Ordner“ klicken, wird jeder neue Ordner im jeweils vorherigen neuen Ordner erstellt.
- Um ein Objekt in einen Ordner zu verschieben, ziehen Sie dieses auf das Ordnersymbol. Sie können Ordner in andere Ordner verschieben und auf diese Weise verschachteln.
- Doppelklicken Sie auf einen Ordner, um dessen Inhalt anzuzeigen. Klicken Sie alternativ in der Listenansicht auf das Dreieck neben dem Ordnersymbol, um den Ordner zu erweitern.

- Um aus verschachtelten Ordnern in übergeordnete Ordner zu navigieren klicken Sie auf das Symbol „Ordner nach oben" . Sie können auf diese Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, um alle Ordner über dem aktuell aufgelisteten Ordner anzuzeigen. Sie können auch zu einem Ordner wechseln, indem Sie darauf zeigen und dann die Maustaste loslassen.

Umbenennen einer Originaldatei in einem Projekt

- Markieren Sie den Clip, den Sie umbenennen möchten, und wählen Sie „Clip" > „Umbenennen". Geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie dann die Eingabetaste. (Die Änderung betrifft nur die im Projekt verwendeten Verweise. Der Name der Originaldatei im Arbeitsbereich „Projekt" und in Windows ändert sich nicht.)
- Um eine Originaldatei umzubenennen, schließen Sie Adobe Premiere Elements und benennen die Datei in Windows um. Wenn Sie das Projekt das nächste Mal öffnen, werden Sie von Adobe Premiere Elements zum Suchen der Datei aufgefordert.

Sie können einen ausgewählten Clip auch umbenennen, indem Sie einmal auf seinen Namen klicken, um diesen zu markieren, den neuen Namen eingeben und anschließend die Eingabetaste drücken.

Suchen eines Objekts in einem Projekt

❖ Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste auf ein Objekt und wählen Sie die Option „In Projekt einfügen" aus.

Um ein auf der Festplatte gespeichertes Objekt zu suchen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen „Eigenschaften". Achten Sie auf den Pfad am oberen Rand des Eigenschaftenfensters.

Suchen fehlender Dateien für ein Projekt

Adobe Premiere Elements speichert keine Originaldateien in Projekten, sondern erstellt einen Verweis auf den Dateinamen und Speicherort jeder importieren Originaldatei. Wenn Sie später unter Windows eine der Originaldateien verschieben, umbenennen oder löschen, werden Sie beim nächsten Öffnen des Projekts aufgefordert, den Speicherort der Datei anzugeben.

Neben den Originaldateien existieren in einem Projekt auch Verweise auf *Vorschaudateien*. Mit Vorschaudateien können Sie eine Vorschau von Effekten in Echtzeit anzeigen, ohne die Dateien einem unter Umständen langwierigen Rendering zu unterziehen. Vorschaudateien können immer wieder neu erstellt werden.

***Hinweis:** Nachdem Sie den Film fertig gestellt haben, können Sie die Originaldateien löschen, wenn Sie diese Dateien nicht für ein weiteres Projekt verwenden möchten. Wenn Sie den Film in Zukunft erneut bearbeiten möchten, archivieren Sie das Projekt in der Projektarchivierung, bevor Sie die Quelldateien löschen.*

❖ Wählen Sie im Dialogfeld „Wo ist die Datei" eine der nachstehenden Optionen:

Nur exakte Treffer anzeigen Zeigt nur die Dateien mit dem Namen an, den die fehlende Datei beim letzten Schließen des Projekts hatte. Wenn Sie wissen, dass der Dateiname geändert wurde, deaktivieren Sie diese Option.

Auswählen Ersetzt die fehlende Datei durch die ausgewählte Original- oder Ersatzdatei.

Suchen Startet die Suchfunktion von Windows XP.

Vorschau überspringen Überspringt fehlende Vorschaudateien, so dass Sie diese nicht angeben müssen.

Überspringen Ersetzt die fehlenden Dateien durch eine *Offlinedatei*, die zugehörigen Clips werden in der Projektansicht des Aufgabenfensters und im Schnitt- oder Szenenfenster durch leere Platzhalter ersetzt.

Alle überspringen Ersetzt automatisch alle fehlenden Clips durch Offlinedateien.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über archivierte Projekte“ auf Seite 315

„Vorschau von Filmen“ auf Seite 111

„Fehlerbehebung“ auf Seite 319

Löschen eines Clips

Da Adobe Premiere Elements die eigentlichen Mediendateien nicht im Projekt speichert, werden durch das Löschen eines Clips alle Instanzen dieses Clips aus einem Film gelöscht. Allerdings löscht Adobe Premiere Elements die Originaldatei des Clips nicht vom Windows-Desktop. Löschen Sie die Quelldatei, um Festplattenspeicher zu sparen.

- Um eine Mediendatei aus einem Projekt zu löschen, markieren Sie sie in der Medienansicht und drücken Sie die Entf-Taste.

Hinweis: *Um auf die Medienansicht zuzugreifen, wählen Sie „Projekt“ > „Medien“.*

- Um eine Mediendatei aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ zu löschen, klicken Sie im Arbeitsbereich „Projekt“ mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die betreffende Datei und wählen Sie „Löschen“ aus. Sie können die Datei auch löschen, indem Sie sie markieren und anschließend die „Löschen“-Taste drücken. Die Datei wird aus dem Elements Organizer, jedoch nicht von Ihrer Festplatte gelöscht.
- Um eine Mediendatei sowohl aus dem Projekt als auch vom Computer zu entfernen, wählen Sie die Datei in der Medienansicht aus und drücken Sie die Entf-Taste. Klicken Sie anschließend im Dialogfeld „Löschen“ auf „OK“.

Unbenutzte Elemente in einem Projekt erkennen Sie in der Listenansicht an den Einträgen in den Spalten „Videoverwendung“ und „Audioverwendung“. Um diese Spalten anzuzeigen, bewegen Sie den Schieberegler auf der Bildlaufleiste nach rechts. Ein grünes Häkchen (Listenansicht) bzw. ein grüner Punkt (Rasteransicht) zeigen an, dass das Element im Projekt verwendet wird.

Verwandte Themen

„Verwalten von Clips mithilfe von Elements Organizer“ auf Seite 76

„Erstellen von speziellen Clips“ auf Seite 66

„Arbeiten mit Offlinedateien“ auf Seite 69

„Arbeiten mit Seitenverhältnissen und Feldoptionen“ auf Seite 69

Anzeigen von Clipeigenschaften

Überblick über grundlegende Clipeigenschaften

❖ Wählen Sie „Projekt“ > „Medien“ und erweitern Sie entweder das Fenster oder verschieben Sie es horizontal, um die Spalten anzuzeigen. (Gegebenenfalls sind einige Spalten ausgeblendet.)

Verwandte Themen

„Anpassen der Listenansichtseigenschaften“ auf Seite 31

Anzeigen umfassender Dateiinformationen

In Adobe Premiere Elements sind Hilfsmittel enthalten, mit denen Sie Informationen zu Dateien unterstützter Formate innerhalb und außerhalb eines Projekts anzeigen können. Sie können beispielsweise bestimmen, ob ein exportierter Clip über eine Datenrate verfügt, die für das Internet geeignet ist. Bei Videodateien beinhalten die Eigenschaften z. B. Angaben zu Dateigröße, Anzahl der Video- und Audiospuren, Dauer, durchschnittliche Framerate, Audio-Samplerate, Videodatenrate und Komprimierungseinstellungen sowie Informationen darüber, ob in einem aufgenommenen Clip Frames ausgelassen wurden.

Überprüfen Sie mit der Funktion zum Abrufen von Eigenschaften, ob in einem gerade aufgenommenen Clip Frames ausgelassen wurden. Überprüfen Sie anhand des Datenratenanalyse-Diagramms, inwieweit die ausgegebene Datenrate den Anforderungen Ihres Ausgabemediums entspricht. In diesem Diagramm sind die Datenraten der Render-Keyframes, die Differenz zwischen den Komprimierungs-Keyframes und Differenzframes (Frames, die sich zwischen den Keyframes befinden) sowie die Datenraten der einzelnen Frames eingezeichnet.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn der Clip in der Medienansicht angezeigt wird, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Eigenschaften“.
- Wenn sich der Clip im Schnittfenster befindet, wählen Sie ihn aus und wählen dann „Datei“ > „Eigenschaften abrufen für“ > „Auswahl“.
- Ist der Clip nicht Teil des Projekts, müssen Sie „Datei“ > „Eigenschaften abrufen für“ > „Datei“ wählen. Suchen und markieren Sie denn den zu analysierenden Clip und klicken Sie auf „Öffnen“.

Anpassen der Listenansichtseigenschaften

Sie können die Listenansicht anpassen, so dass nur die gewünschten Daten angezeigt werden. Außerdem können Sie Spalten umbenennen, eigene Spalten hinzufügen, Spalten neu anordnen und die Spaltenbreite ändern.

Verwandte Themen

„Umbenennen einer Originaldatei in einem Projekt“ auf Seite 29

„Medienansicht - Übersicht“ auf Seite 25

„Überprüfen der Projekteinstellungen“ auf Seite 35

Festlegen, welche Eigenschaften in der Listenansicht angezeigt werden sollen

Die Namenseigenschaft wird standardmäßig geöffnet und zeigt den Namen des Clips auf der Festplatte. Sie können die Namenseigenschaft nicht mithilfe des Dialogfelds „Spalten bearbeiten“ entfernen. Sie können innerhalb des Projekts einen anderen Namen für diesen Clip verwenden.

1. Um auf die Medienansicht zuzugreifen, wählen Sie „Projekt“ > „Medien“.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in die Medienansicht und wählen Sie „Spalten bearbeiten“. Stellen Sie sicher, dass Sie auf einen Bereich außerhalb der Zeilen klicken, die die Elemente enthalten.
3. Wählen Sie aus den folgenden Eigenschaften die aus, die in der Medienansicht angezeigt werden sollen, und klicken Sie auf „OK“:

Verwendet Wird markiert, wenn der Clip im Projekt verwendet wird.

Medientyp Medien, etwa Filme oder Standbilder.

Framerate Die Framerate des Clips, beispielsweise 29,97 fps.

Mediendauer Die Länge des aufgenommenen Mediums auf der Festplatte, die im Dialogfeld „Projekteinstellungen" im Abschnitt mit den allgemeinen Einstellungen im Anzeigeformat angegeben ist.

Hinweis: *In Adobe Premiere Elements umfasst die Dauer in jedem Fenster stets die Frames, die vom In-Point und Out-Point bestimmt werden. Wenn beispielsweise der In-Point und der Out-Point auf denselben Frame gesetzt werden, beträgt die Dauer der Länge eines Frames.*

Videodauer Die durch den Video In-Point und Video Out-Point definierte Clipdauer, bei der alle in Adobe Premiere Elements vorgenommenen Anpassungen berücksichtigt sind, wie z. B. eine Änderung der Clipgeschwindigkeit.

Audiodauer Die durch den Audio In-Point und Audio Out-Point definierte Clipdauer, bei der alle in Adobe Premiere Elements vorgenommenen Anpassungen berücksichtigt sind, wie z. B. eine Änderung der Clipgeschwindigkeit.

Videoinformationen Die Framegröße und das Seitenverhältnis des Clips sowie die Angabe, ob ein Alphakanal vorhanden ist.

Audioinformationen Die Audiospezifikationen des Clips.

Videoverwendung Wie oft die Videokomponente eines Clips im Film verwendet wird.

Audioverwendung Wie oft die Audiokomponente eines Clips im Film verwendet wird.

Status Zeigt an, ob ein Clip online oder offline ist. Wenn der Clip offline ist, wird außerdem eine Begründung angegeben.

Kunde Feld für die Eingabe des Kundennamens oder anderer Informationen.

Anpassen von Spalten in der Listenansicht

Verwenden Sie die Listenansicht, um Clips anhand spezifischer Eigenschaften bewerten, suchen und organisieren zu können.

1 Um auf die Medienansicht zuzugreifen, wählen Sie „Projekt" > „Medien".

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Positionieren Sie zum Ändern der Spaltenbreite den Cursor über einer Trennlinie zwischen den Spaltenüberschriften, bis das Symbol zum Ändern der Spaltengröße ✛ eingeblendet wird. Ziehen Sie die Trennlinie dann horizontal.
- Klicken Sie zum Erstellen einer Spalte mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste und wählen Sie „Spalten bearbeiten". Klicken Sie anschließend auf „Hinzufügen" und wählen Sie einen Spaltennamen (woraufhin die neue Spalte angezeigt wird). Geben Sie einen Namen und einen Typ für die neue Spalte an und klicken Sie auf „OK". Textspalten können jeden von Ihnen eingegebenen Text enthalten. Boolesche Spalten beinhalten ein Kontrollkästchen.
- Klicken Sie zum Anzeigen einer Spalte mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste und wählen Sie „Spalten bearbeiten". Klicken Sie anschließend auf das Kontrollkästchen neben dem Namen der Spalte, die angezeigt werden soll.
- Klicken Sie auf eine Spaltenüberschrift, um die Spalte aufsteigend oder absteigend zu sortieren.
- Klicken Sie zum Neuanordnen von Spalten mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste und wählen Sie „Spalten bearbeiten". Wählen Sie einen Spaltennamen und klicken Sie auf „Nach oben" oder „Nach unten".

Hinweis: *Wenn Sie im Dialogfeld „Spalten bearbeiten" ein Spaltenattribut nicht finden oder ändern können, wurde das Attribut von Adobe Premiere Elements gesperrt und kann nicht geändert werden. Sie können beispielsweise die Namen von Spalten ändern, die Sie selbst hinzugefügt haben, aber nicht die Namen von Spalten, die bereits in Adobe Premiere Elements vorhanden sind.*

Anzeigen von Effekteigenschafts-Details

1 Wählen Sie im Schnittfenster oder im Szenenfenster einen Clip aus.
2 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf die Schaltfläche „Effekte“.
3 Klicken Sie in der Effekteansicht unten im Fenster auf „Effekte bearbeiten“, erweitern Sie den Effekt und überprüfen Sie die Werte.

Projekteinstellungen und -vorgaben

Projekteinstellungen und Projektvorgaben

Die Projekteinstellungen bestimmen das Video- und Audioformat eines Projekts, z. B. ob es sich bei Ihrem Filmmaterial um DV, HDV, AVCHD handelt oder von der Festplatte oder einem Flash-Speicher-Camcorder stammt und ob es sich um Standard- oder Breitbildvideo handelt. Außerdem wird die Framerate, das Seitenverhältnis, die Audio-Samplerate, oberes oder unteres Halbbild zuerst und die Bittiefe für das Projekt angegeben.

Auf neue Projekte in Adobe Premiere Elements wird eine Projektvorgabe angewendet. Bei einer Projektvorgabe handelt es sich um eine Zusammenstellung vorab konfigurierter Projekteinstellungen. In den meisten Fällen können Sie die standardmäßige Projektvorgabe verwenden, die für 4:3 DV-Filmmaterial für den TV-Standard eingestellt ist, den Sie bei der Installation von Adobe Premiere Elements ausgewählt haben. NTSC (National Television Standards Committee) ist in Nord- und Südamerika, der Karibik, Japan, Südkorea und Taiwan das TV-Standardformat; PAL (Phase Alternating Line) ist in Europa, Russland, Afrika, dem Nahen Osten, Indien, Australien, Neuseeland, dem Südpazifik, China und anderen asiatischen Ländern das Standardformat.

Die Vorgaben können nach dem Projektstart nicht mehr geändert werden, weshalb Sie das Format des Original-Filmmaterials überprüfen sollten, bevor Sie eine Projektvorgabe auswählen. Je nach Original-Filmmaterial müssen Sie eine andere Vorgabe verwenden oder eine neue definieren. Wenn Sie zum Beispiel über Filmmaterial im Breitbildformat verfügen, müssen Sie vor dem Starten des Projekts eine Breitbildvorgabe auswählen; wenn das Material im Format HDV vorliegt, müssen Sie eine der HDV-Vorgaben verwenden. Wenn die Projektvorgaben nicht mit den Originaldateien übereinstimmen, kann dies zu unerwarteten oder unerwünschten Ergebnissen führen.

Wenn Sie für die Ausgabe eine niedrige Qualität festlegen müssen (wenn das Video z. B. über Internet zur Verfügung gestellt werden soll), sollten Sie anstelle der Projekteinstellungen die Exporteinstellungen ändern.

Dynamische Sequenzvorgabe

Wenn Sie einen Filmclip in das Schnittfenster einfügen, dessen Eigenschaften (Abmessungen, FPS, Pixel-Seitenverhältnis, Halbbildreihenfolge) nicht mit den Projektvorgaben übereinstimmen, wird eine Meldung angezeigt. Klicken Sie im Meldungsfeld auf „Ja“, damit Premiere Elements die Projekteinstellungen automatisch entsprechend den Eigenschaften des Clips anpasst. Wenn Sie die Projekteinstellungen unverändert beibehalten möchten, klicken Sie auf „Nein“.

- Die Meldung wird nur angezeigt, wenn das Schnittfenster beim Ziehen und Ablegen eines Filmclips im Schnittfenster, Szenenfenster oder Monitor leer ist.
- Wenn Sie Bilder oder reine Audioclips im Schnittfenster, Szenenfenster oder Monitor ablegen, wird die Meldung **nicht** angezeigt.
- Wenn Sie mehrere Clips mit unterschiedlichen Eigenschaften im leeren Schnittfenster, Szenenfenster oder Monitor ablegen, wird die Meldung **nicht** angezeigt.
- Im Arbeitsablauf der Aufnahme wird die Meldung **nicht** angezeigt.

Erstellen oder Ändern von Projektvoreinstellungen

Adobe Premiere Elements enthält Standardprojektvorgaben, die für die meisten Originalmedien geeignet sind (einschließlich Videos von DV-Camcordern, Kameras, DVD-Discs und Mobiltelefonen). Es ist nicht möglich, benutzerdefinierte Projektvorgaben zu erstellen oder eine Projektvorgabe zu ändern, nachdem eine Projektvorgabe ausgewählt und ein Projekt begonnen wurde.

Um die Projektvorgabe zu ändern, wenn Sie ein neues Projekt beginnen, klicken Sie im Dialogfeld „Neues Projekt“ auf die Schaltfläche „Einstellungen ändern“. Wählen Sie die Vorgabe, die der Art des Filmmaterials entspricht, das Sie verwenden möchten.

Wenn Sie versuchen, im Schnittfenster einen Filmclip hinzuzufügen, dessen Vorgabe nicht der Vorgabe des Projekts entspricht, wird eine Meldung angezeigt. Klicken Sie im Meldungsfeld auf „Ja“, damit Premiere Elements die Projekteinstellungen automatisch der am besten passenden verfügbaren Vorgabe anpasst. Weitere Informationen finden Sie unter „Dynamische Sequenzvorgabe“.

Auswählen einer Projektvorgabe

Standardmäßig verwendet Adobe Premiere Elements eine DV-Vorgabe für den TV-Standard, den Sie beim Installieren des Programms angeben. Zum Erstellen von neuen Projekten in einem anderen Format (wie z. B. HDV), TV-Standard (wie z. B. PAL) oder Frame-Seitenverhältnis (wie z. B. Widescreen) müssen Sie eine neue Vorgabe wählen.

Die von Ihnen ausgewählte Vorgabe wird die Standardeinstellung und wird für alle neu erstellten Projekte verwendet, bis Sie eine andere Vorgabe auswählen. Wenn Sie eine Vorgabe nur vorübergehend verwenden möchten, müssen Sie diese nach der Nutzung ändern.

1 Starten Sie Adobe Premiere Elements.
2 Klicken Sie auf dem Willkommensbildschirm auf „Neues Projekt“. (Oder wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Projekt“.)
3 Klicken Sie im Dialogfeld „Neues Projekt“ auf „Einstellungen ändern“.
4 Wählen Sie die Vorgabe, die dem Format und dem Standard des Filmmaterials entspricht, das Sie bearbeiten möchten. Um beispielsweise das meiste HDV-Filmmaterial zu bearbeiten, das mit 1080i-Camcordern aufgenommen wurde, wählen Sie HDV 1080i 30 oder HDV 1080i 25.
5 Klicken Sie auf „OK“.
6 Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für das Projekt ein und klicken Sie auf „OK“.

Ändern der Einstellungen eines geöffneten Projekts

Nachdem ein Projekt erstellt wurde, können in den Projekteinstellungen nur noch geringfügige Änderungen die Anzeige betreffend vorgenommen werden.

Hinweis: *Der Bearbeitungsmodus und das Dateiformat „Vorschaudateien“ können nicht mehr geändert werden, nachdem das Projekt erstellt wurde.*

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“.
2 Legen Sie im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ die Projekteinstellungen für Allgemein, Aufnahme und Video-Rendering fest.
3 Klicken Sie auf „OK“.

Überprüfen der Projekteinstellungen

Die Projektvorgaben bestehen aus Einstellungen in drei Hauptkategorien: Allgemein, Aufnahme und Video-Rendering. Nach dem Start eines Projekts können Sie die meisten Projekteinstellungen, wie etwa Framerate und Größe sowie das Seitenverhältnis, nicht mehr ändern. Sie können jedoch die Einstellungen überprüfen, um sicherzugehen, dass das Material, das Sie dem Projekt hinzufügen möchten, kompatibel ist.

❖ Öffnen Sie das Projekt in Adobe Premiere Elements und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Projekteinstellungen“ und dann die entsprechende [*Kategorie*].

Hinweis: *Mit Fremdanbieterprodukten wie PCs, Aufnahmekarten oder Hardwarepaketen werden ggf. benutzerdefinierte Vorgaben bereitgestellt. In der Dokumentation der Drittanbieterprodukte finden Sie nähere Angaben hierzu.*

Verwandte Themen

„Seitenverhältnisse“ auf Seite 69

„Vorbereiten eines Projekts für Videoaufnahmen“ auf Seite 44

„Videoaufnahme“ auf Seite 45

„Allgemeine Einstellungen zum Freigeben“ auf Seite 306

Vorgaben für NTSC oder PAL

NTSC-Vorgaben entsprechen dem NTSC-Standard, in dem jeder Videoframe aus 525 horizontalen Linien besteht, die mit 29,97 Frames pro Sekunde angezeigt werden. Die NTSC-Standardvorgabe wird für Filmmaterial mit einem Seitenverhältnis von 4:3 verwendet, während die NTSC-Breitbildvorgabe für Filmmaterial im Seitenverhältnis 16:9 entwickelt wurde.

PAL-Vorgaben entsprechen dem PAL-Standard, in dem jeder Videoframe aus 625 Linien besteht, die mit 25 Frames pro Sekunde angezeigt werden.

Allgemeine Einstellungen

Die allgemeinen Einstellungen („Bearbeiten“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“) steuern die grundlegenden Eigenschaften des Projekts, einschließlich der verwendeten Bearbeitungsmodi zur Videoverarbeitung, der Framegröße, der Seitenverhältnisse, der Zeitmessung (Anzeigeformat) und der Wiedergabeeinstellungen (Timebase). Diese Einstellungen sollten mit den am häufigsten in Ihrem Projekt vorkommenden Originalmedien übereinstimmen (wird beispielsweise überwiegend DV-Material verwendet, eignet sich der Bearbeitungsmodus DV-Wiedergabe am besten). Willkürliche Änderungen an diesen Einstellungen können zu Qualitätseinbußen führen.

Diese allgemeinen Einstellungen beinhalten folgende Optionen.

Bearbeitungsmodus Bestimmt den TV-Standard und das für das Projekt gewählte Format. Die folgenden Videovorschaueinstellungen können nicht geändert werden, da sie durch den Bearbeitungsmodus bestimmt werden: Timebase, Framegröße, Pixel-Seitenverhältnis, Halbbilder und Samplerate.

Hinweis: *Die Wahl des Bearbeitungsmodus sollte sich an den Spezifikationen der Originalmedien orientieren und nicht an den Einstellungen der fertigen Ausgabe. Ausgabeeinstellungen legen Sie beim Export eines Projekts fest.*

Timebase Hiermit legen Sie die Zeiteinteilung fest, anhand der die Zeitposition jedes Bearbeitungsvorgangs berechnet wird: 25 für PAL (europäische Norm) und 29,97 für NTSC (Norm in Nordamerika und Japan).

Wiedergabeeinstellungen Diese Schaltfläche ist verfügbar, wenn Sie eine DV-Vorgabe verwenden, im DV-Bearbeitungsmodus arbeiten oder ein Plug-In für zusätzliche Wiedergabefunktionen installieren. In einem DV-Bearbeitungsmodus geben Sie mit dieser Option an, wo Vorschaudateien abgespielt werden sollen: auf dem DV-

Camcorder bzw. einem anderen angeschlossenen Gerät oder auf dem Desktop. Informationen über die verfügbaren Wiedergabeeinstellungen für Plug-Ins von Drittanbietern finden Sie in der entsprechenden Dokumentation des Herstellers.

Framegröße Gibt die Maße für Frames in Pixel an, wenn Sie Projekte abspielen. In den meisten Fällen sollte die Framegröße des Projekts mit der Framegröße der Originalmedien übereinstimmen. Sie können die Framegröße nicht an die verlangsamte Wiedergabe anpassen, Sie können aber die Wiedergabeeinstellungen ändern: Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Monitorfenster und wählen Sie „Wiedergabeeinstellungen". Sie können die Framegröße der letztendlichen Ausgabe auch anpassen, indem Sie die Exporteinstellungen ändern.

Pixel-Seitenverhältnis Legt das Seitenverhältnis für einzelne Pixel fest. Dieses Seitenverhältnis richtet sich nach dem Videoformat: PAL oder NTSC. Wenn Sie ein anderes Pixel-Seitenverhältnisses als für das Video verwenden, kann es beim Abspielen und Rendern des Videos zu Verzerrungen kommen. Weitere Informationen finden Sie unter „Seitenverhältnisse" auf Seite 69.

Halbbilder Legt die Halbbilddominanz bzw. die Reihenfolge fest, in der die beiden aufeinander folgende Halbbilder jedes Frames gezeichnet werden. Adobe Premiere Elements erfasst DV-Filmmaterial mit Halbbildern, auch wenn das Filmmaterial als Progressive Scan aufgenommen wurde.

Anzeigeformat (Video) Gibt an, wie die Zeit im Projekt angezeigt wird. Die Optionen für die Zeitanzeige entsprechen den Standards für die Bearbeitung von Videos und Kinofilmen. Wählen Sie für DV-NTSC-Videos die Option „30-fps-Drop-Frame-Timecode". Wählen Sie für PAL-Videos die Option „25-fps-Timecode".

Bereich für geschützten Titel Legt fest, wie viel vom Framerand als geschützter Bereich für Titel markiert wird, so dass bei Fernsehern, die das Bild leicht vergrößern, keine Titel abgeschnitten werden (wird auch als *Überscannen* bezeichnet). Ein Rechteck mit Fadenkreuz kennzeichnet diesen Bereich, wenn Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Sichere Ränder" klicken. Titel benötigen in der Regel einen größeren geschützten Bereich als Aktionen.

Bereich für geschützte Aktion Legt fest, wie viel vom Framerand als geschützter Bereich für Aktionen markiert wird, so dass bei Fernsehern, die das Bild leicht vergrößern, keine Aktionen abgeschnitten werden. Wenn Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Sichere Ränder" klicken, wird dieser Bereich mit einem Rechteck mit Fadenkreuz gekennzeichnet.

Samplerate Gibt die in der Projektvorgabe definierte Audio-Samplerate an. Höhere Raten verbessern in der Regel die Audioqualität bei der Wiedergabe von Audioclips in Projekten, nehmen aber mehr Festplattenspeicher und Verarbeitungszeit in Anspruch. Sie sollten daher den Audioclip mit einer hohen Samplerate analog aufzeichnen und den Audioclip mit der Rate digital aufnehmen, mit der er aufgezeichnet wurde.

Anzeigeformat (Audio) Legt fest, ob die Audiozeit in Audio-Samples oder Millisekunden angezeigt wird. Standardmäßig wird die Zeit in Audio-Samples angegeben, aber sie kann auch in Millisekunden angezeigt werden, damit Sie den Audioclip exakt auf Sampleebene bearbeiten können.

Aufnahmeeinstellungen

Über die Aufnahmeeinstellungen („Bearbeiten" > „Projekteinstellungen" > „Aufnehmen") wird gesteuert, wie Video- und Audiodaten direkt über einen Recorder oder DV-Camcorder übertragen werden. (Andere Projekteinstellungsfenster wirken sich nicht auf die Aufnahme aus.)

Video-Rendering, Einstellungen

Die Video-Rendering-Einstellungen steuern die Bildqualität, Komprimierungseinstellungen und Farbtiefe, die in Adobe Premiere Elements bei der Videowiedergabe im Schnitt- oder Szenenfenster verwendet werden.

Klicken Sie zum Öffnen der Video-Rendering-Einstellungen auf „Bearbeiten" > „Projekteinstellungen" > „Video-Rendering". Diese Einstellungen beinhalten folgende Optionen:

Maximale Bittiefe Hierdurch kann Adobe Premiere Elements die 32-Bit-Verarbeitung nutzen, selbst wenn im Projekt eine niedrigere Bittiefe eingesetzt wird. Bei Auswahl dieser Option wird die Präzision erhöht, die Leistung nimmt jedoch ab.

Dateiformat Gibt das Format des Vorschauvideos an.

Kompressor Gibt den Codec (Kompressor/Dekompressor) an, der in Adobe Premiere Elements bei der Vorschau von Filmen verwendet wird. Der Codec wird durch die Projektvorgaben definiert und kann nicht geändert werden, da er der DV-Norm entsprechen muss.

Hinweis: *Wenn Sie in Ihrem Videoprogramm einen Clip verwenden, ohne Effekte anzuwenden oder die Frame- und Zeiteigenschaften zu ändern, verwendet Adobe Premiere Elements den ursprünglichen Codec des Clips für die Wiedergabe. Wenn Sie Änderungen vornehmen, die eine Neuberechnung der einzelnen Frames erfordern, wird der hier festgelegte Codec verwendet.*

Standbilder optimieren Wählen Sie diese Option, um Standbilder effektiv in Projekten zu verwenden. Wenn zum Beispiel ein Standbild in einem Projekt mit 30 fps eine Dauer von 2 Sekunden hat, wird in Adobe Premiere Elements anstelle von 60 Frames mit jeweils 1/30 Sekunde ein Frame von 2 Sekunden Länge erstellt. Deaktivieren Sie diese Option, wenn in Projekten bei der Anzeige von Standbildern Wiedergabeprobleme auftreten.

Änderungen rückgängig machen

Schrittweise rückgängig machen

Wenn Sie eine Änderung oder einen Effekt rückgängig machen möchten, bietet Adobe Premiere Elements Ihnen mehrere Möglichkeiten. Sie können nur Änderungen am Videoinhalt rückgängig machen, zum Beispiel einen Bearbeitungsschritt, nicht aber das Blättern in einem Fenster.

- Um die letzte Änderung rückgängig zu machen oder zu wiederholen, wählen Sie „Bearbeiten" > „Rückgängig". (Sie können die zuletzt vorgenommenen Änderungen der Reihe nach rückgängig machen.)
- Um alle Änderungen, die Sie nach dem letzten Öffnen eines Projekts vorgenommen haben, rückgängig zu machen, löschen Sie es aus dem Protokollfenster.
- Um einen Änderungsvorgang abzubrechen, den Adobe Premiere Elements noch nicht vollständig verarbeitet hat (z. B. bei der Anzeige eines Statusbalkens), drücken Sie die Esc-Taste.
- Um alle Änderungen rückgängig zu machen, die seit der letzten Speicherung des Projekts vorgenommen wurden, wählen Sie „Datei" > „Zurück".

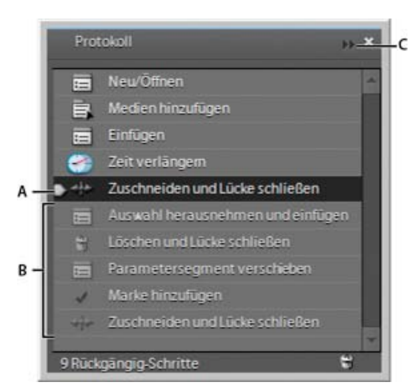
Um Änderungen rückgängig zu machen, die vor der letzten Speicherung des Projekts vorgenommen wurden, öffnen Sie eine frühere Version im Ordner Premiere – Automatische Speicherung. Klicken Sie anschließend auf „Datei" > „Speichern unter", um das Projekt außerhalb des Ordners Premiere – Automatische Speicherung abzulegen. Wie viele Änderungen Sie rückgängig machen können, hängt von den Voreinstellungen der automatischen Speicherung ab.

Rückgängigmachen einer früheren Änderung

Im Protokollfenster werden die an einem Projekt vorgenommenen Änderungen erfasst. Beispielsweise wird jedes Mal, wenn Sie einen Clip hinzufügen, eine Marke einfügen oder einen Effekt anwenden, diese Aktion am Ende der Liste des Protokollfensters hinzugefügt. Das von Ihnen verwendete Werkzeug oder der Befehl wird dabei zusammen mit einem eigenen Symbol angezeigt. Mithilfe des Fensters können Sie schnell mehrere Änderungen rückgängig machen. Wenn Sie eine Änderung im Fenster auswählen, kehrt das Projekt zu dem Status zurück, der zum Zeitpunkt der Änderung aktuell war. Die danach vorgenommenen Änderungen werden grau angezeigt und mit der nächsten Änderung entfernt.

Das Protokollfenster zeichnet nur Änderungen für die aktuelle Sitzung auf. Wenn Sie ein Projekt schließen oder den Befehl „Zurück“ wählen, wird das Protokollfenster geleert. Im Fenster werden die meisten Änderungen aufgelistet. Es enthält jedoch keine Angaben zu einzelnen Änderungen innerhalb bestimmter Fenster und führt keine programmweiten Änderungen auf, wie etwa geänderte Voreinstellungen.

- Wählen Sie zum Einblenden des Protokollfensters „Fenster“ > „Protokoll“.
- Klicken Sie zum Auswählen einer Änderung im Protokollfenster auf diese.
- Um eine ausgewählte Änderung zu löschen, klicken Sie auf das Symbol „Löschen“ und anschließend auf „OK“.
- Ziehen Sie zum Navigieren im Protokollfenster den Schieberegler bzw. die Bildlaufleiste in dem Fenster. Oder wählen Sie im Menü des Protokollfensters „Schritt vorwärts“ oder „Schritt zurück“.
- Um alle Änderungen im Protokollfenster zu löschen, wählen Sie im Menü des Protokollfensters „Protokoll löschen“ und klicken Sie anschließend auf „OK“.



Änderungsliste im Protokollfenster
A. *Ausgewählte Änderung* ***B.*** *Spätere Änderungen, die durch die nächste Änderung ersetzt werden* ***C.*** *Protokollfenstermenü*

Speichern und Sichern von Projekten

Speichern eines Projekts

Beim Speichern eines Projekts werden Ihre Änderungen, Verweise auf Originaldateien und die aktuelle Anordnung der Fenster gespeichert. Sichern Sie Ihre Arbeit durch häufiges Speichern.

- Wählen Sie zum Speichern des geöffneten Projekts „Datei“ > „Speichern“.
- Um eine Kopie eines Projekts zu speichern und mit der neuen Kopie des Projekts weiterzuarbeiten, wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“, geben einen Speicherort und einen Dateinamen an und klicken auf „Speichern“.

- Wenn Sie eine Kopie eines Projekts speichern und mit der Originaldatei des Projekts weiterarbeiten möchten, wählen Sie „Datei“ > „Kopie speichern“, geben einen Speicherort und einen Dateinamen an und klicken auf „Speichern“.

Um anzugeben, wo Adobe Premiere Elements Projektdateien wie erfasste Videos und Audiodateien sowie Video- und Audiovorschauen speichert, legen Sie ein Arbeitslaufwerk fest.

Verwandte Themen

„Konfigurieren eines Arbeitslaufwerks“ auf Seite 41

Sichern eines Projekts mit der Option „Automatisch speichern“

Aktivieren Sie die Option Automatisch speichern, um Bearbeitungen leichter erneut aufzurufen oder das System nach einem Absturz wiederherzustellen. Mit dieser Option werden automatisch in festgelegten Intervallen Sicherungskopien der Projektdateien in Adobe Premiere Elements im Ordner für die automatische Speicherung abgelegt. Sie können beispielsweise festlegen, dass in Adobe Premiere Elements alle 15 Minuten eine Sicherungskopie Ihres Projekts erstellt wird. Auf diese Weise werden eine Reihe von Dateien erstellt, die den Status des Projekts zum jeweiligen Zeitpunkt widerspiegeln.

Je nachdem, wie viele Änderungen zwischen den Speichervorgängen vorgenommen werden, stellt das automatische Speichern eine Alternative zum Befehl „Rückgängig“ dar. Da Projektdateien im Vergleich zu den Original-Videodateien relativ klein sind, wird auch bei mehrfachen Speicherungen eines Projekts relativ wenig Speicherplatz belegt.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Automatisch speichern“ bzw. „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Automatisch speichern“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus und klicken Sie anschließend auf „OK“:

- Wählen Sie die Option „Projekte automatisch speichern“, und geben Sie das Zeitintervall für das automatische Speichern des Projekts in Minuten an.
- Geben Sie einen Wert für Maximale Anzahl an Projektversionen ein, um festzulegen, wie viele Versionen jeder Projektdatei gespeichert werden. Wenn Sie beispielsweise den Wert 5 eingeben, speichert Adobe Premiere Elements fünf Versionen von jedem Projekt, das Sie öffnen.

***Hinweis:** Jedes Projekt muss nach dem Öffnen mindestens einmal gespeichert werden, bevor die Option „Automatisch speichern“ in Kraft tritt.*

Öffnen eines automatisch gespeicherten Projekts

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Starten Sie Adobe Premiere Elements und klicken Sie im Begrüßungsbildschirm auf „Projekt öffnen“.
- Klicken Sie in Adobe Premiere Elements auf „Datei“ > „Projekt öffnen“.

2 Öffnen Sie im Projektordner die im Adobe Premiere Elements-Ordner für automatische Speicherungen enthaltene Datei. (Wenn keine Dateien verfügbar sind, ist die Voreinstellung „Automatisch speichern“ u. U. deaktiviert.)

***Hinweis:** Wenn Sie Adobe Premiere Elements nach einem Systemabsturz starten, werden Sie gefragt, ob Sie die letzte automatisch gespeicherte Version des Projekts öffnen möchten.*

Verwandte Themen

„Öffnen eines Projekts“ auf Seite 25

Verwenden von Arbeitslaufwerken

Wissenswertes über Arbeitslaufwerke

Beim Bearbeiten eines Projekts verwendet Adobe Premiere Elements Speicherplatz auf der Festplatte, um für das Projekt benötigte Arbeitsdateien zu speichern, z. B. aufgenommenes Video und Audio, angeglichene Audiodaten und Vorschaudateien. Adobe Premiere Elements verwendet angeglichene Audiodateien und Vorschaudateien zur Optimierung der Leistung. Dies ermöglicht die Bearbeitung in Echtzeit, eine hohe Verarbeitungsqualität und eine effiziente Ausgabe. Alle Arbeitsdateien bleiben während der Arbeitssitzungen erhalten. Wenn Sie angeglichene Audiodateien löschen, werden sie automatisch von Adobe Premiere Elements neu erstellt. Wenn Sie Vorschaudateien löschen, werden sie nicht automatisch neu erstellt.

Arbeitsdateien werden standardmäßig am selben Speicherort wie das Projekt abgelegt. Je länger und komplexer Filme werden, desto mehr Arbeitslaufwerkplatz ist erforderlich. Wenn in Ihrem System mehrere Festplatten vorhanden sind, können Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“ bzw. „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“ wählen, um anzugeben, welche Festplatten Adobe Premiere Elements für diese Dateien verwendet. Richten Sie die Arbeitslaufwerke vor dem Aufnehmen oder Bearbeiten ein, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

Arbeitslaufwerkstypen

Sie können die Leistung verbessern, indem Sie für jeden Arbeitslaufwerktyp eine andere Festplatte wählen oder indem Sie mehrere Ordner auf derselben Festplatte angeben. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“ bzw. „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“, um folgende Optionen für Arbeitslaufwerke festzulegen:

Videoaufnahme Ordner oder Datenträger für die Videodateien und Bild-für-Bild-Dateien, die Sie im Aufnahmefenster aufnehmen.

Audioaufnahme Ordner oder Datenträger für die Audiodateien, die Sie im Aufnahmefenster aufnehmen.

Videovorschau Ordner oder Datenträger für Videovorschaudateien, die erstellt werden, wenn Sie die Befehlsfolge „Schnittfenster“ > „Arbeitsbereich rendern“ verwenden bzw. in eine Filmdatei oder auf ein DV-Gerät exportiert. Wenn der Vorschaubereich Effekte beinhaltet, werden die Effekte in der Vorschaudatei mit gleich bleibender Qualität gerendert.

Audiovorschau Ordner oder Datenträger für Audiovorschaudateien, die erstellt werden, wenn Sie die Befehlsfolge „Schnittfenster“ > „Arbeitsbereich rendern“ oder „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Rendern und ersetzen“ verwenden bzw. in eine Filmdatei oder auf ein DV-Gerät exportieren. Wenn der Vorschaubereich Effekte beinhaltet, werden die Effekte in der Vorschaudatei mit gleich bleibender Qualität gerendert.

Medien-Cache Ordner oder Datenträger für Audio-Peak-Dateien, Dateien zur Audio-Angleichung, Videoindexdateien und andere Dateien, die Adobe Premiere Elements beim Lesen von Mediendateien zur Leistungssteigerung erzeugt.

DVD-Kodierung Ordner oder Datenträger für kodierte Video- und Audiodateien, die beim Erstellen einer DVD erzeugt werden.

Hinweis: *Adobe Premiere Elements speichert Vorschaudateien, codierte Dateien, Mediencache-Dateien und andere Typen in Unterordnern der Ordner, die für diese Typen angegeben sind. Jeder Unterordner wird nach dem Typ der Arbeitsdateien benannt, den er enthält.*

Konfigurieren eines Arbeitslaufwerks

Sie können Arbeitslaufwerke im Dialogfeld „Voreinstellungen" im Fenster „Arbeitslaufwerke" einrichten. Bevor Sie die Einstellungen für das Arbeitslaufwerk ändern, können Sie im Feld rechts neben dem Pfad überprüfen, wie viel Speicherplatz auf dem ausgewählten Datenträger zur Verfügung steht. Wenn der Pfad nicht vollständig angezeigt wird, zeigen Sie mit der Maus auf den Pfadnamen, woraufhin der komplette Pfadname als QuickInfo erscheint.

1 Wählen Sie „Bearbeiten" > „Voreinstellungen" > „Arbeitslaufwerke" bzw. „Adobe Premiere Elements 10" > „Voreinstellungen" > „Arbeitslaufwerke".

2 Geben Sie für jeden Arbeitslaufwerktyp einen Festplattenspeicherort an, in dem Adobe Premiere Elements die entsprechenden Dateien speichern kann. Wählen Sie aus dem Popupmenü eine der folgenden Optionen:

Eigene Dateien Arbeitsdateien werden im Ordner „Eigene Dateien" gespeichert.

Wie Projekt Arbeitsdateien werden in demselben Ordner wie das Projekt gespeichert.

Benutzerdefiniert Der aktuelle Pfad wird nicht im Einblendmenü aufgeführt. Der aktuelle Pfad wird erst dann geändert, wenn Sie auf „Durchsuchen" klicken, um einen beliebigen verfügbaren Festplattenpfad anzugeben.

Leistung des Arbeitslaufwerks optimieren

- Wenn Ihr Computer nur über eine Festplatte verfügt, sollten Sie die Standardeinstellungen der Arbeitslaufwerkoptionen beibehalten.
- Wenn mehrere Festplatten vorhanden sind, wählen Sie anstatt des Startlaufwerks eine große, zweite Festplatte für das Arbeitslaufwerk aus. In Adobe Premiere Elements können Sie für jeden Arbeitslaufwerktyp eine eigene Festplatte angeben (z. B. eine Festplatte für Videoaufnahme und eine weitere für Audioaufnahme).
- Defragmentieren Sie die Arbeitslaufwerke regelmäßig mit dem Defragmentierungs-Dienstprogramm in Windows oder einem Programm eines Drittanbieters. Der Pfad für das Windows-Dienstprogramm lautet wie folgt: „Start" > „Programme" > „Zubehör" > „Systemprogramme" > „Defragmentierung". Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu Windows bzw. zum verwendeten Drittanbieter-Programm.
- Legen Sie die leistungsstärkste Festplatte für Medienaufnahmen und die Speicherung von Arbeitsdateien fest. Für Audiovorschaudateien und die Projektdatei kann eine langsamere Festplatte verwendet werden.
- Geben Sie nur an Ihren Computer angeschlossene Festplatten an. Eine Festplatte im Netzwerk ist in der Regel zu langsam. Verwenden Sie keine anderen austauschbaren Datenträger als Arbeitslaufwerke, da Arbeitsdateien in Adobe Premiere Elements jederzeit zugriffsbereit sein müssen. Dateien auf dem Arbeitslaufwerk bleiben erhalten, auch wenn Sie das Projekt schließen. Adobe Premiere Elements verwendet diese Dateien erneut, wenn Sie das damit verknüpfte Projekt das nächste Mal öffnen. Wenn Sie die Arbeitslaufwerksdateien auf einem austauschbaren Datenträger speichern und diesen herausnehmen, steht das Arbeitslaufwerk Adobe Premiere Elements nicht mehr für zur Verfügung.
- Sie können zwar eine Festplatte in Partitionen unterteilen und diese als virtuelle Arbeitslaufwerke einrichten, aber dadurch wird die Leistung nicht verbessert, da es sich nach wie vor nur um eine Festplatte handelt. Eine optimale Lösung ist es, die Arbeitslaufwerke auf physisch getrennten Festplatten einzurichten.

Kapitel 4: Videoaufnahmen

Die *Aufnahme* umfasst das Aufnehmen von Videos und Audios direkt auf die Festplatte eines DV- oder HDV-Camcorders, einer Webcam oder anderen WDM-Geräten (Windows-Treibermodell). Adobe Premiere Elements erkennt automatisch das angeschlossene Aufnahmegerät und stellt alle Aufnahmeeinstellungen entsprechend ein. Im Aufnahmefenster stehen Steuerelemente zur Verfügung, mit denen Sie die Remote-Steuerung des Geräts durchführen können. Wiedergabe, Aufnahme, Pause und Stoppen des Videos auf dem Gerät sind so ganz einfach.

Verwandte Themen

„Importieren und Hinzufügen von Medien“ auf Seite 55

Vorbereiten zum Aufnehmen

Voraussetzungen zum Aufnehmen von Videos

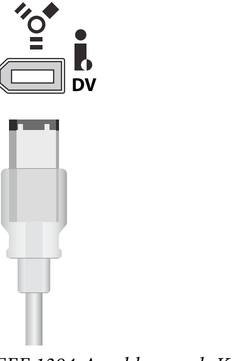
Stellen Sie vor der Aufnahme von Videos über die folgenden Richtlinien sicher, dass das System ordnungsgemäß für die Verwendung von digitalen Videos eingerichtet ist:

Wichtig: *Eine Liste der aktuellen Systemvoraussetzungen und Hilfe bei den Fehlermeldungen finden Sie in der Support-Knowledgebase unter www.adobe.com/de/support.*

DV- oder HDV-Camcorder, Webcam oder WDM-Gerät Überprüfen Sie die Camcorder-Dokumentation, wenn Sie nicht sicher sind, ober der Camcorder digital oder analog ist.

Hinweis: *Wenn es sich um ein analoges Gerät handelt (z. B. VHS-Recorder), müssen Sie die Daten zunächst in digitale Videodaten umwandeln und dann in Adobe Premiere Elements importieren.*

Computerverbindungen und -kabel Um die Verbindung zu einem DV- oder HDV-Camcorder herstellen zu können, muss Ihr Computer über einen IEEE 1394-Anschluss und ein entsprechendes Kabel verfügen (auch bekannt als FireWire oder i.LINK).



EEE 1394-Anschluss und -Kabel

Verwenden Sie wenn möglich IEEE 1394. Nicht alle Camcorder verfügen über einen USB-Anschluss. Viele Computer verfügen über integrierte IEEE 1394-Karten. Wenn keine Karte auf dem Computer verfügbar ist, können Sie eine Karte erwerben und selbst installieren.

Festplattengeschwindigkeit Daten im DV-Format werden bei einer Geschwindigkeit von 3,6 MB pro Sekunde übertragen. Die *Datenübertragungsrate* (oft auch kurz als *Datenrate* bezeichnet) Ihrer Festplatte sollte mindestens dieser Rate entsprechen, wenn Sie DV-Daten aufnehmen möchten. Dazu muss die Festplatte mit mindestens 7200 U/min betrieben werden. Die meisten in den letzten fünf Jahren hergestellten Festplatten erfüllen diese Bedingung. Genaue Angaben zur Rate oder Umdrehungsgeschwindigkeit der Festplatte finden Sie in der Dokumentation Ihres Computers bzw. der Festplatte.

Festplattenspeicher Fünf Minuten DV-AVI-Video belegen ca. 1 GB Festplattenspeicher. Es muss ausreichend Speicherkapazität vorhanden sein, und zwar nicht nur für das aufzunehmende Original-Filmmaterial, sondern auch für die Vorschaudateien und die endgültigen gerenderten Film-, DVD- und Blu-ray-Ordner, sofern Sie diese erstellen. Mindestens 4,5 GB werden empfohlen. Defragmentieren Sie die Festplatte in regelmäßigen Abständen. Wenn Sie auf eine fragmentierte Festplatte schreiben, kann die Schreibgeschwindigkeit der Festplatte beeinträchtigt werden, wodurch möglicherweise Frames bei der Übertragung verloren gehen. Sie können das Dienstprogramm zur Defragmentierung in Windows verwenden.

Hinweis: *Stellen Sie vor dem Aufnehmen sicher, dass genügend Festplattenspeicher für die Länge des aufzunehmenden Filmmaterials zur Verfügung steht. Vor der Aufnahme wird im Aufnahmefenster angezeigt, wie viel freier Speicherplatz zur Verfügung steht. Während der Aufnahme wird angezeigt, welche Länge das aufgenommene Filmmaterial anhand des freien Speicherplatzes haben kann.*

Externe Festplatten Das Aufnehmen auf externe Festplatten wird nicht empfohlen. Wenn Sie eine externe Festplatte verwenden müssen, sollten Sie sicherstellen, dass die Kabel die Datenraten und Drehzahlen problemlos verarbeiten können. Außerdem sollten Sie UDMA 133 IDE/SATA-Laufwerke mit großer Kapazität verwenden und für Videos reservieren.

Hinweis: *Videos aus anderen Kameras können Sie mit dem Video-Importer importieren. Um den Video-Importer zu öffnen, klicken Sie im Fenster „Medien abrufen“ auf „Flip-/AVCHD-Kameras und -Telefone“. Sie können Fotos mit dem Foto-Downloader herunterladen.*

Verwandte Themen

„Hinzufügen von Videos mit dem Video-Importer“ auf Seite 56

„Hinzufügen von Medien zum Projekt“ auf Seite 55

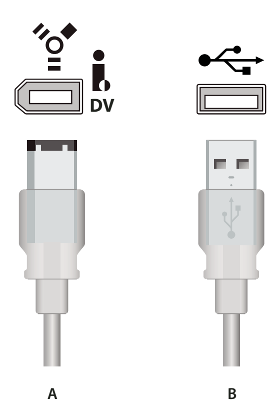
„Unterstützte Dateitypen für den Import“ auf Seite 60

„Fehlerbehebung“ auf Seite 319

„Konvertieren analoger Videos in digitale Videos“ auf Seite 50

Verbinden des Camcorders mit dem Computer

In Adobe Premiere Elements können Sie mit einem IEEE 1394-Anschluss (empfohlen) digitale Videos, Audios oder beides von verschiedenen Geräten aufnehmen). Die meisten DV- und HDV-Camcorder bzw. Kassettengeräte (und die meisten Webcams) verfügen über solche Anschlüsse. Der IEEE 1394-Anschluss am Camcorder kann als DV IN/OUT, i.LINK oder IEEE 1394 gekennzeichnet sein.



Anschlüsse und Stecker für die Aufnahme von digitalen Audio- und Videodaten sowie Standbildern
***A.** IEEE 1394 **B.** USB*

1 Führen Sie je nach verwendetem Aufnahmegerät einen der folgenden Schritte aus:

DV-Camcorder Schließen Sie den DV-Camcorder an den IEEE 1394-Anschluss am Computer an. Verwenden Sie dazu ein IEEE 1394-Kabel. Falls Ihr Camcorder über einen IEEE 1394-Anschluss und einen USB-Anschluss verfügt, verwenden Sie den IEEE 1394-Anschluss für Videoaufnahmen.

HDV-Camcorder Schließen Sie den HDV-Camcorder an den IEEE 1394-Anschluss am Computer an. Verwenden Sie dazu ein IEEE 1394-Kabel. Sie können HDV-Videos nicht über USB-Anschlüsse aufnehmen.

Webkamera oder WDM-Gerät (nur Windows) Schließen Sie die Webcam bzw. das andere WDM-Gerät mit einem USB-Kabel an den USB-Anschluss des Computers an. Sie können mit USB 1.0-Anschlüssen auch Videos oder Standbilder von Webcams aufnehmen.

Analoges Gerät Schließen Sie das analoge Gerät an einen AD/DV-Wandler oder den digitalen Camcorder an. Verwenden Sie dazu analoge Stecker und Buchsen. Schließen Sie den AD/DV-Wandler oder den digitalen Camcorder mit einem IEEE 1394-Kabel an den IEEE 1394-Anschluss an.

***Hinweis:** Wenn kein IEEE 1394-Anschluss am Computer vorhanden ist oder kein passendes Kabel für den Camcorder zur Verfügung steht, können Sie ein Kabel in einem Computer-, Foto- oder Unterhaltungselektronik-Fachgeschäft kaufen.*

2 Verwenden Sie falls für die Kamera erforderlich das Netzgerät, um den IEEE 1394-Anschluss zu aktivieren.

***Hinweis:** Bei einigen Camcordern wird der Schlaf- oder Ruhe-Modus eingeschaltet, wenn sie sich längere Zeit ohne Aktivität im Kamera-Modus befinden, selbst wenn sie an ein Netzgerät angeschlossen sind.*

Verwandte Themen

„Erstellen eines Sprachkommentars“ auf Seite 265

„Hinzufügen von Videos mit dem Video-Importer“ auf Seite 56

Vorbereiten eines Projekts für Videoaufnahmen

Bevor Sie ein Digitalvideo aufnehmen, müssen Sie ein Projekt mit einer Voreinstellung erstellen, die dem Format (DV oder HDV), der Fernsehnorm (NTSC oder PAL) und dem Frame-Seitenverhältnis (Standard 4:3 oder Widescreen 16:9) entspricht, das zum Einstellen des Filmmaterials verwendet wurde.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie auf dem Willkommenbildschirm die Option „Neues Projekt“ aus.

- Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Projekt“.

2 Geben Sie im Dialogfeld „Neues Projekt“ einen Namen für das Projekt ein und klicken Sie auf „Einstellungen ändern“.

3 Wählen Sie eine Voreinstellung (erweitern Sie den Ordner mit den Voreinstellungen, um alle Voreinstellungen anzuzeigen) und klicken Sie anschließend auf „OK“.

***Hinweis:** Die Voreinstellungen für Festplatten- und Flashspeicher-Camcorder verwenden eine umgekehrte Halbbild-Reihenfolge. Wählen Sie diese Voreinstellungen, wenn im Filmmaterial das obere Halbbild zuerst verwendet wird.*

Verwandte Themen

„Öffnen eines neuen Projekts“ auf Seite 24

„Erstellen oder Ändern von Projektvoreinstellungen“ auf Seite 34

„Projekteinstellungen und Projektvorgaben“ auf Seite 33

Wissenswertes zu Timecodes

Um Videos aufzunehmen, müssen Sie über Grundkenntnisse über den Timecode verfügen. Der Timecode gibt an, wo sich ein Frame in einem Videoclip befindet. Viele Camcorder zeichnen den Timecode als Teil des Videosignals auf. Das Timecodeformat basiert auf der Anzahl der Frames pro Sekunde (fps), die der Camcorder aufzeichnet, sowie auf der Anzahl der Frames pro Sekunde, die das Video bei der Wiedergabe anzeigt. Videos verfügen über eine Standard-Framerate von entweder 29,97 fps für NTSC-Video (TV-Standard in Nordamerika und Japan) oder 25 fps für PAL-Video (TV-Standard in Europa). Der Timecode beschreibt die Position des Frames im Format Stunden:Minuten:Sekunden:Frames. Beispiel: 01:20:15:10 gibt an, dass der angezeigte Frame sich 1 Stunde, 20 Minuten, 15 Sekunden und 10 Frames vom Anfang der Szene befindet.

Videoaufnahme

Übersicht über das Aufnahmefenster

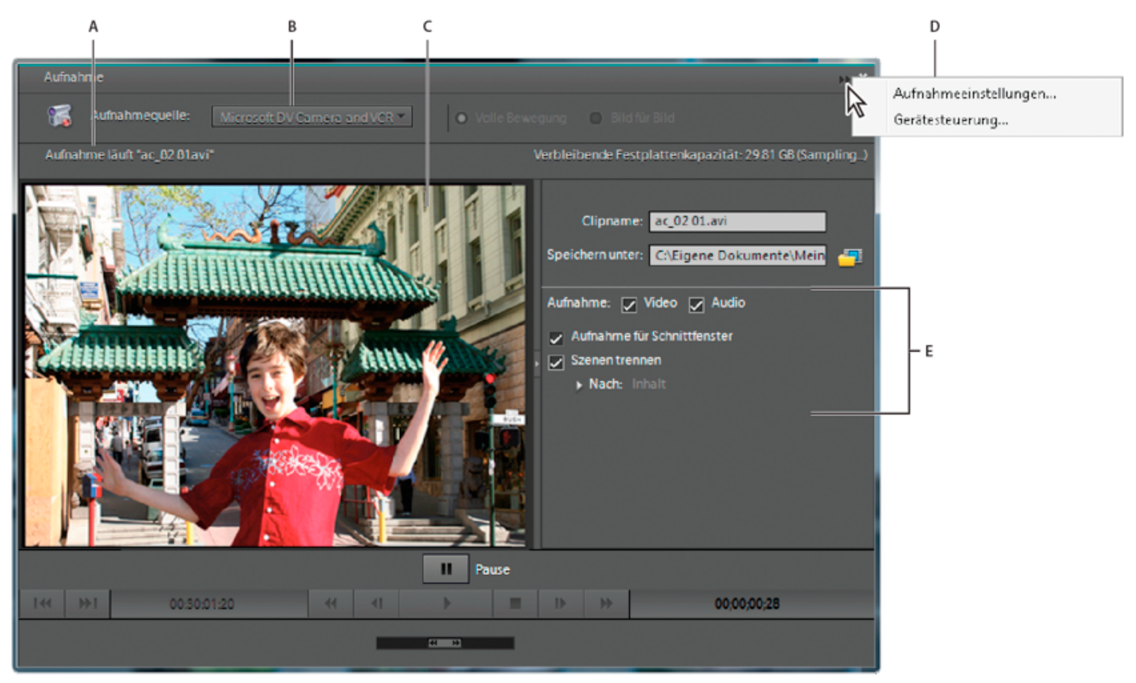
Das Aufnahmefenster dient zur Überwachung des Videos und zum Zugriff auf alle Aufnahmebefehle. Adobe Premiere Elements erkennt das zugeordnete Aufnahmegerät automatisch und zeigt im Falle von Abweichungen eine Warnung an.

In diesem Fenster befinden sich ein Vorschaufenster, Aufnahmesteuerelemente, eine Speicherplatz-Anzeige für die Festplatte sowie eine Timecode-Anzeige. Auf der rechten Seite des Aufnahmefensters können Sie Aufnahmeeinstellungen festlegen.

Zum Öffnen des Aufnahmefensters klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien abrufen“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- DV-Camcorder
- HDV-Camcorder
- Webkamera oder WDM-Gerät

  ***Hinweis:** WDM-Geräte werden nur unter Windows unterstützt.*



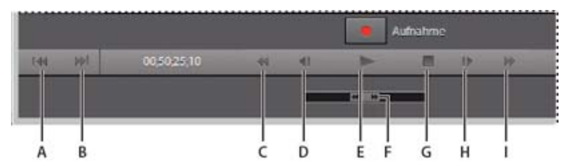
Aufnahmefenster
***A.** Statusbereich **B.** Menü der Aufnahmequelle **C.** Vorschaubereich **D.** Aufnahmeeinstellungen **E.** Menü des Aufnahmefensters*

Verwandte Themen

„Fehlerbehebung“ auf Seite 319

Aufnehmen von Footage mit der Gerätesteuerung

Das Aufnehmen von Filmmaterial mit der *Gerätesteuerung* bedeutet einfach, dass die Steuerelemente (Abspielen, Schneller Vorlauf, Zurückspulen, Pause, Anhalten, Aufnehmen usw.) im Aufnahmefenster anstatt der Steuerelemente auf dem Gerät zur Steuerung des Geräts verwendet werden. Die Gerätesteuerung bietet eine bequeme Möglichkeit zum Suchen und Aufnehmen von Szenen.



Steuerelemente im Aufnahmefenster
***A.** Vorherige Szene **B.** Nächste Szene **C.** Zurückspulen **D.** Schritt zurück **E.** Abspielen **F.** Shuttle **G.** Anhalten **H.** Schritt vorwärts **I.** Schneller Vorlauf*

Die Gerätesteuerung kann für DV-, HDV-Camcorder und Kassettengeräte verwendet werden, wenn Sie diese Geräte an den IEEE 1394-Anschluss (empfohlen) oder den USB-Anschluss anschließen. Wenn bei der Verbindung über den USB-Anschluss die Gerätesteuerung nicht zur Verfügung steht, verwenden Sie stattdessen den IEEE 1394-Anschluss.

Wenn das Gerät diese Anschlüsse nicht verwendet, steht die Gerätesteuerung nicht zur Verfügung. In diesem Fall müssen Sie die Steuerelemente auf dem Gerät selbst zum Aufnehmen verwenden.

Videoaufnahme

Wenn Sie statt eines ganzen Bandes nur ausgewählte Szenen von einem Band aufnehmen, nehmen Sie am Anfang und am Ende der Aufnahme mindestens drei Sekunden Filmmaterial zusätzlich auf (so genannte *Zusatzframes*), um sicherzustellen, dass Sie einen gewissen Spielraum haben. Zusatzframes ermöglichen außerdem saubere Überblendungen und mehr Flexibilität beim Zuschneiden von Clips.

1 Schließen Sie den DV-, HDV- oder WDM-Camcorder oder die Webcam an Ihren Computer an.

2 Schalten Sie den Camcorder ein und stellen Sie den Wiedergabemodus ein, der mit „VTR“, „VCR“ oder „Play“ gekennzeichnet sein kann. Sie können auch den Aufnahmemodus aktiviert lassen.

3 Starten Sie Adobe Premiere Elements.

4 Wählen Sie im Begrüßungsbildschirm „Neues Projekt“ oder „Projekt öffnen“.

5 Klicken Sie auf „Projekt“ > „Medien abrufen“ und wählen Sie „DV-Camcorder“, „HDV-Camcorder“ oder „Webkamera oder WDM-Gerät“ aus.

Adobe Premiere Elements erkennt das zugeordnete Aufnahmegerät automatisch und zeigt im Falle von Abweichungen eine Warnung an. Falls Sie mehrere Geräte angeschlossen haben, wählen Sie das Gerät im Menü „Aufnahmequelle“ aus.

6 (Optional) Wählen Sie eine der folgenden Optionen oder Einstellungen im Aufnahmefenster aus:

Clipname Gibt den Namen des aufgenommenen Clips an.

Speichern unter Legt fest, in welchem Ordner die aufgenommenen Clips gespeichert werden.

Aufnahme für Schnittfenster Ordnet automatisch alle erfassten Clips im Schnittfenster in der Reihenfolge an, in der sie aufgenommen wurden. Dies ist eine sehr schnelle Möglichkeit zum Vorbereiten des Films für die Bearbeitung. Sie können diese Option deaktivieren, wenn Sie die Clips in einer anderen Reihenfolge als auf dem Originalband anordnen möchten.

Szenen trennen Teilen Sie Clips basierend auf den Timecode-Informationen oder dem Videoinhalt in separate Szenen. Wenn Sie diese Option wählen, werden nach dem Aufzeichnen automatisch Szenen eingeteilt.*Timecode* erkennt Szenen daran, wann die Aufnahmetaste während der Aufnahme gedrückt wurde. *Inhalt* erkennt Szenen basierend auf Änderungen im Inhalt. Sie können in HDV- oder WDM-Video mit der Option „Szene nach Inhalt suchen“ nach Szenen suchen, nachdem Sie Filmmaterial aufgenommen haben.

Aufnahmeeinstellungen (Aufnahmefenster-Menü) Diese werden automatisch anhand des angeschlossenen Geräts eingestellt, Sie können sie jedoch bei Bedarf ändern. Diese Einstellungen legen das Format Ihrer Videoquelle im Menü „Aufnahmeformat“ fest: DV-Aufnahme, HDV-Aufnahme oder WDM-Aufnahme (verwenden Sie WDM für Webcam-Aufnahmen).

7 Suchen Sie die Szene, die Sie aufnehmen möchten, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- Ziehen Sie die Anzeige des Timecodes der aktuellen Position oder klicken Sie darauf und geben Sie den gewünschten Timecode ein.
- (Nur Windows) Wechseln Sie zur nächsten oder vorherigen Szene, indem Sie auf „Nächste Szene“ oder auf „Vorherige Szene“ klicken.

Hinweis: *Wenn Sie ein anderes Anwendungsfenster als das Aufnahmefenster aktivieren, wird die Aufnahme gestoppt. Falls die Aufnahme ohne Unterbrechung fortgesetzt werden soll, versuchen Sie nicht, auf ein anderes Fenster zuzugreifen.*

8 Klicken Sie auf „Aufnahme“.

Eine Vorschau des Videos wird im Aufnahmefenster angezeigt. Falls das Video aus irgendeinem Grund nicht im Aufnahmefenster angezeigt werden kann, wird ein Standardbild mit dem Hinweis „Playing on video hardware“ eingeblendet, und Sie können die Wiedergabe direkt auf dem Gerät anschauen.

9 Sie können die Aufnahme beenden, bevor das Band zu Ende ist, indem Sie auf „Pause“ klicken.

10 (Optional) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Option „Szene suchen“ auswählen, können Sie mit den Schaltflächen „Nächste Szene“ und „Vorherige Szene“ zur nächsten Szene wechseln, die aufgenommen werden soll.
- Falls Sie die Szenensuche nicht verwenden und nur ein Segment des Videos aufgenommen haben, können Sie diesen Vorgang zum Suchen und Aufnehmen eines weiteren Videosegments wiederholen.

11 Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, schließen Sie das Aufnahmefenster.

Die aufgenommenen Clips werden sowohl in der Medienansicht des Aufgabenfensters als auch im Arbeitsbereich „Projekt“ angezeigt.

Informationen zur Bedienung einiger Steuerelemente im Aufnahmefenster über die Tastatur, finden Sie in den QuickInfos für die einzelnen Steuerungsschaltflächen. (Halten Sie den Mauszeiger über einer Schaltfläche, um die QuickInfo anzuzeigen.)

Verwandte Themen

„Teilen von Szenen nach Timecode oder Inhaltsänderungen“ auf Seite 49

Ändern der Einstellungen für die Gerätesteuerung

Die Einstellungen für die Gerätesteuerung sind mit optimierten Werten voreingestellt. Die Geräteinformationen werden direkt aus dem angeschlossenen Gerät abgeleitet (z. B. DV-Camcorder oder Webcam). Sie können jedoch auch einen anderen Gerätetyp für die Aufnahme angeben oder die Einstellungen des Geräts ändern. Sie können auch Vorlauf und Timecode-Offset ändern. Wenn die Geräte- und Kameraeinstellungen des Projekts nicht übereinstimmen, wird eine Warnung mit dem Hinweis angezeigt, dass die Ergebnisse möglicherweise nicht optimal ausfallen.

❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“ bzw. „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“ oder wählen Sie im Menü des Aufnahmefensters „Gerätesteuerung“ aus. Legen Sie anschließend folgende Optionen fest:

Geräte Legt den Gerätetyp fest, von dem das Filmmaterial aufgenommen wird. Wenn Sie über einen IEEE 1394-Anschluss aufnehmen, wählen Sie die Option „DV/HDV Gerätesteuerung“.

Vorlauf Legt die Anzahl von Sekunden fest, die das Band in Adobe Premiere Elements vor der festgelegten Startzeit laufen lassen soll, so dass das Gerät eine konstante Geschwindigkeit erreichen kann. Das Band wird die festgelegte Zeit abgespielt, bevor die Aufnahme beginnt.

Timecode-Offset Legt die Anzahl von Frames fest, die für die Anpassung des eingebetteten Timecodes des aufgenommenen Videos verwendet werden. Bei diesem Schritt wird der Timecode der aufgenommenen Frames an die Timecodes der entsprechenden Frames auf dem Originalband angepasst.

Aufnehmen von Filmmaterial ohne Gerätesteuerung

Wenn das Gerät mit dem Original-Filmmaterial nicht über einen IEEE 1394-Anschluss verfügt und Sie keinen serielle Gerätecontroller verwenden, um ein analoges Gerät zu steuern, können die Steuerelemente im Aufnahmefenster nicht zum Aufnehmen des Filmmaterials verwendet werden. In diesem Fall kann das Gerät beim Aufnehmen manuell bedient werden. Sie können auch Live-Video-Daten von Camcordern im Kamera-Modus und von Geräten wie Webcams aufnehmen.

1 Schließen Sie das Gerät an den Computer an.

2 Klicken Sie auf „Projekt“ > „Medien abrufen“ und wählen Sie „DV-Camcorder“, „HDV-Camcorder“ oder „Webkamera oder WDM-Gerät“ aus.

3 (Optional) Wählen Sie eine der folgenden Optionen oder Einstellungen im Aufnahmefenster aus:

Clipname Gibt den Namen des aufgenommenen Clips an.

Speichern unter Legt fest, in welchem Ordner die aufgenommenen Clips gespeichert werden.

Aufnahme: Video Audio Gibt an, ob Video, Audio oder beides aufgenommen wird.

Aufnahme für Schnittfenster Ordnet automatisch alle erfassten Clips im Schnittfenster in der Reihenfolge an, in der sie aufgenommen wurden. Dies ist eine sehr schnelle Möglichkeit zum Vorbereiten des Films für die Bearbeitung. Sie können diese Option deaktivieren, wenn Sie die Clips in einer anderen Reihenfolge als auf dem Originalband anordnen möchten.

Szenen trennen Teilen Sie Clips basierend auf den Timecode-Informationen oder dem Videoinhalt in separate Szenen. Wenn Sie diese Option wählen, werden nach dem Aufzeichnen automatisch Szenen eingeteilt.*Timecode* erkennt Szenen daran, wann die Aufnahmetaste während der Aufnahme gedrückt wurde. *Inhalt* erkennt Szenen basierend auf Änderungen im Inhalt. Sie können in HDV- oder WDM-Video mit der Option „Szene nach Inhalt suchen“ nach Szenen suchen, nachdem Sie Filmmaterial aufgenommen haben.

Aufnahmeeinstellungen (Aufnahmefenster-Menü) Diese werden automatisch anhand des angeschlossenen Geräts eingestellt, Sie können sie jedoch bei Bedarf ändern. Diese Einstellungen legen das Format Ihrer Videoquelle im Menü „Aufnahmeformat“ fest: DV-Aufnahme, HDV-Aufnahme oder WDM-Aufnahme (verwenden Sie WDM für Webcam-Aufnahmen).

4 Wählen Sie die Gerätesteuerung aus dem Menü des Aufnahmefensters aus, und legen Sie dann im Gerätemenü „Kein “ fest.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Falls es sich bei dem Gerät um einen Videorekorder oder Camcorder handelt, verwenden Sie die Gerätesteuerung, um das Videoband an einen Punkt einige Sekunden vor der Stelle zu spulen, an der die Aufnahme beginnen soll, und stellen Sie das Gerät auf „Pause“. Drücken Sie dann die Wiedergabetaste des Geräts und klicken Sie im Aufnahmefenster auf „Aufnahme“.
- Falls Sie als Gerät eine Live-Videoquelle wie eine Webcam verwenden, vergewissern Sie sich, dass Sie die Vorschau des Videos im Aufnahmefenster sehen können. Klicken Sie anschließend im Aufnahmefenster auf „Aufnahme“.

6 Wenn Sie an die Stelle gelangen, an der Sie die Aufnahme beenden möchten, warten Sie noch einige Sekunden, so dass genügend Platz für das Bearbeiten vorhanden ist, und klicken Sie dann auf „Pause“, um den Aufnahmevorgang abzubrechen.

Die aufgenommenen Clips werden sowohl in der Medienansicht des Aufgabenfensters als auch im Arbeitsbereich „Projekt“ angezeigt.

Verwandte Themen

„Teilen von Szenen nach Timecode oder Inhaltsänderungen“ auf Seite 49

Teilen von Szenen nach Timecode oder Inhaltsänderungen

Standardmäßig verwendet Adobe Premiere Elements die Szenensuche beim Aufnehmen von Clips. Sie können zwischen den beiden folgenden Optionen für die Szenensuche auswählen: Timecode und Inhalt.

Timecode (Standard für DV, nicht verfügbar für HDV und Webcam.) Erkennt das Ende von Szenen mithilfe des Zeit-/Datumsstempels des Bands. (DV- und HDV-Camcorder fügen jedes Mal, wenn Sie die Aufnahmetaste drücken, einen Zeit-/Datumsstempel hinzu). Bei der Szenensuche anhand des Timecodes wird für jede Szene ein separater Clip

aufgenommen und in der Medienansicht des Aufgabenfensters platziert. Die Szenensuche anhand des Timecodes funktioniert bei HDV-Clips, WDM-Clips oder DV-Clips nicht, die von einem anderen Band kopiert wurden (DV zu DV oder analog zu DV). Im Arbeitsbereich „Projekt“ wird jede Szene als separater Clip angezeigt.

Inhalt (Standard für HDV und WDM) Ermittelt Unterbrechungen über Änderungen im Inhalt. Dieser Vorgang erfolgt nach der Aufnahme und kann für jeden Videoclip in der Medienansicht vorgenommen werden. Wenn Sie die Szenensuche anhand des Inhalts verwenden, werden neue Instanzen des Clips zu einem Ordner in der Medienansicht hinzugefügt. Jede Instanz umfasst den gesamten Inhalt, wurde jedoch auf eine Szene zugeschnitten. Die Szenensuche anhand des Inhalts ist projektspezifisch. Wenn Sie die Szenensuche anhand des Inhalts für einen Clip durchführen und den Clip dann in ein anderes Projekt importieren, müssen Sie die Szenensuche erneut durchführen. Im Arbeitsbereich „Projekt“ wird nur der Originalclip angezeigt.

Obwohl die Szenensuche anhand des Inhalts nicht während der Aufnahme verwendet werden kann, kann sie sofort nach dem Aufnehmen auf Clips angewendet werden.

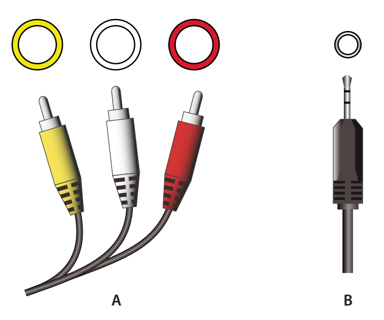
❖ Führen Sie im Aufnahmefenster einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Szenen trennen nach“ > „Timecode“.
- Wählen Sie „Szenen trennen nach“ > „Inhalt“.

Nachdem die Clips aufgenommen und die Szenen gesucht wurden, werden die zugeschnittenen Clips in einem Ordner in der Medienansicht angezeigt.

Konvertieren analoger Videos in digitale Videos

Vor der Verbreitung von DV-Camcordern wurden meist Camcorder verwendet, die analoge Videos auf Videokassetten oder 8-mm-Bändern und anderen analogen Bandformaten aufzeichneten. Wenn Sie Videos aus analogen Quellen in Ihrem Adobe Premiere Elements-Projekt verwenden möchten, müssen Sie das Filmmaterial zunächst in digitale Daten umwandeln, also digitalisieren, da Adobe Premiere Elements direkte Eingaben nur aus digitalen Quellen zulässt. Verwenden Sie zur Digitalisierung des Filmmaterials entweder Ihren digitalen Camcorder oder ein separates Gerät, das die Analog/Digital-Umwandlung (AV-DV) vornimmt.



Analoge Stecker und Buchsen
***A.** Analoge RCA-Video- und -Audioausgänge für Video (gelb), linken Audiokanal (weiß) und rechten Audiokanal (rot). **B.** Stereo-Minianschluss (üblicherweise für die Verwendung von Stereo-Audiogeräten)*

Sie können eine der folgenden Methoden zur Umwandlung anwenden:

- Verwenden Sie den digitalen Camcorder zur Ausgabe eines digitalen Signals von einem analogen Eingang. Verbinden Sie die analoge Quelle mit dem Eingang am digitalen Camcorder und schließen Sie den digitalen Camcorder an den Computer an. Nicht alle digitalen Camcorder unterstützen diese Methode. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation des Camcorders.

- Verwenden Sie den digitalen Camcorder zur Aufnahme von Filmmaterial aus einer analogen Quelle. Schließen Sie den Ausgang der analogen Quelle an den analogen Eingang des digitalen Camcorders an. Anschließend können Sie das analoge Filmmaterial auf ein digitales Band übertragen. Sobald die Aufnahme beendet ist, kann Adobe Premiere Elements das Filmmaterial aus dem digitalen Camcorder übernehmen. Dies ist eine weit verbreitete Methode. Weitere Informationen zur Aufnahme aus analogen Quellen finden Sie in der Dokumentation des Camcorders.
- Verwenden Sie zum Aufnehmen von Ton über ein Mikrofon die Soundkarte Ihres Computers, wenn diese über einen Mikrofoneingang verfügt.
- Verwenden Sie einen AV-DV-Wandler zur Überbrückung der Verbindung zwischen analoger Quelle und Computer. Verbinden Sie die analoge Quelle mit dem Wandler und schließen Sie den Wandler an den Computer an. So kann Adobe Premiere Elements das digitalisierte Filmmaterial übernehmen. AV-DV-Wandler werden in vielen großen Elektronikfachmärkten angeboten.

  ***Hinweis:** Falls Sie zur Aufnahme einen AV-DV-Wandler verwenden, müssen Sie möglicherweise ohne Gerätesteuerung aufnehmen.*

Bild-für-Bild-Aufnahmen und Zeitraffervideos

Wissenswertes über Bild-für-Bild-Aufnahmen und Zeitraffervideos

Mit Hilfe von Bild-für-Bild-Aufnahmen und Zeitraffervideos können Sie unbelebte Objekte scheinbar in Bewegung versetzen oder eine Blume in Sekunden wachsen und aufblühen lassen. In diesem Modus können Sie einzelne Videoframes in großen Zeitabständen zur späteren Wiedergabe mit normalen Frameraten aufzeichnen.

Mit der Schaltfläche „Bild für Bild“ im Aufnahmefenster können Sie Bild-für-Bild-Animationen oder Zeitraffervideos erstellen. Sie können Frames entweder von zuvor aufgenommenen Bändern oder von einer Live-Kamera aufzeichnen. In Bild-für-Bild-Aufnahmen können Sie manuell Frames für die Aufnahme auswählen. Bei Zeitrafferaufnahmen werden die Frames automatisch in festgelegten Intervallen aufgenommen. Im Zeitraffermodus können Sie einen langen Vorgang, z. B. einen Sonnenuntergang oder eine aufblühende Blume, in einer sehr kurzen Zeitspanne wiedergeben.

***Hinweis:** Sie können kein Bild-für-Bild-Video von einer HDV-Quelle aufnehmen. Weitere Informationen zum Thema Bild-für-Bild-Video finden Sie in der Hilfe von Adobe Premiere Elements.*

Aufnehmen von Bild-für-Bild-Videos

1 Schließen Sie das Aufnahmegerät an den Computer an und schalten Sie ihn ein.

***Hinweis:** Wenn Sie ein WDM-Gerät verwenden, müssen Sie dieses möglicherweise einschalten, indem Sie im Windows®-Arbeitsplatz auf das zugehörige Symbol doppelklicken. Daraufhin wird möglicherweise ein Windows-Videovorschaufenster geöffnet. Schließen Sie das Vorschaufenster, bevor Sie fortfahren.*

2 Wenn es sich um ein Videobandgerät handelt, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie live von einem Camcorder aufnehmen, stellen Sie für den Camcorder den Kamera-Modus ein.
- Wenn Sie von einem Videoband aufnehmen, stellen Sie für das Gerät den Wiedergabe-, VTR- oder VCR-Modus ein.

3 Klicken Sie auf „Projekt“ > „Medien abrufen“ und wählen Sie das angeschlossene Gerät.

4 Wählen Sie im Aufnahmefenster „Bild für Bild“.

5 Klicken Sie auf „Neues Bild-für-Bild-Video erstellen“. Eine Vorschau der Live-Video-Quelle wird im Aufnahmefenster angezeigt.

6 Um von einer Videokassette aufzunehmen, spulen Sie das Band an eine Stelle einige Sekunden vor dem ersten Frame, den Sie aufnehmen möchten, und stellen Sie das Gerät auf „Pause“. Verwenden Sie die Schieberegler im Aufnahmefenster, falls Sie über eine Gerätesteuerung verfügen, oder andernfalls die geräteeigene Steuerung.

7 (Optional) Wählen Sie im Menü des Aufnahmefensters die Option „Aufnahme für Schnittfenster“, wenn jeder Frame so in das Schnittfenster eingefügt werden soll, wie bei seiner Aufnahme.

8 (Optional – Nur Windows) Wählen Sie rechts unten im Aufnahmefenster die Option „Onion Skinning“, um die Überlagerungen der zuvor aufgenommenen Frames (der so genannten „Onion Skins“) anzuzeigen. Sie können damit die zu animierenden Abbildungen aufreihen.

9 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Für Aufnahmen von Videokassetten lokalisieren Sie die Frames, die aufgenommen werden sollen, mit den Steuerelementen „Abspielen“ und „Pause“ im Aufnahmefenster oder auf dem Gerät selbst.
- Für Aufnahmen von einer Live-Video-Quelle richten Sie die Kamera auf das Subjekt und starten die Aufnahme.

10 Klicken Sie jedes Mal, wenn im Aufnahmefenster ein Frame angezeigt wird, den Sie aufnehmen möchten, auf „Frame digitalisieren“.

Alle digitalisierten Frames werden in der Medienansicht angezeigt und auf der Festplatte als BMP-Datei mit einer fortlaufenden Nummer im Dateinamen gespeichert.

11 Klicken Sie oben rechts im Aufnahmefenster auf die Schaltfläche „Schließen“ .

12 Speichern Sie die Bilder mit einer der folgenden Methoden:

- Wenn Sie die aufgenommenen Bilder in einer Filmdatei und als Standbilder speichern möchten, klicken Sie auf „Ja“. Legen Sie dann einen Namen und Speicherort für den neuen Film fest und klicken Sie auf „Speichern“.
- Wenn Sie die aufgenommenen Bilder nur als einzelne Standbilder speichern möchten, klicken Sie auf „Nein“.

Je nach ausgewählter Methode werden entweder die Standbilder oder die Standbilder und die Filmdatei in der Medienansicht gespeichert. Wenn Sie die Option „Aufnahme für Schnittfenster“ auswählen, werden zusätzlich die Standbilder, jedoch nicht die Filmdatei im Schnittfenster platziert.

Anhalten und Starten einer Bild-für-Bild-Aufnahme

Wenn Sie die Aufnahme eines Bild-für-Bild-Videos von einer Videokassette anhalten müssen, können Sie die Aufnahme später wieder aufnehmen, wenn Sie den ersten Frame der Fortsetzung und den letzten Frame der vorherigen Sitzung anpassen.

1 Klicken Sie auf „Projekt“ > „Medien abrufen“ und wählen Sie das angeschlossene Gerät.

2 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

3 Ziehen Sie das in der vorherigen Sitzung zuletzt aus der Medienansicht aufgenommene Standbild in den Vorschaubereich des Aufnahmefensters.

Im Aufnahmefenster wird die aktuelle Videoquelle durch den letzten Frame überlagert, wodurch ein Objekt einfach an seinem letzten Bild ausgerichtet werden kann. Wenn Sie durch Klicken auf „Frame digitalisieren“ die nächste Sitzung beginnen, wird der neu aufgenommene Frame mit der Nummer versehen, die auf die Nummer des zuletzt aufgenommenen Frames folgt.

Aufnehmen von Zeitraffervideos

1 Schließen Sie das Aufnahmegerät an den Computer an und schalten Sie ihn ein.

Hinweis: *Wenn es sich um ein WDM-Gerät handelt, müssen Sie es möglicherweise durch Doppelklicken auf das entsprechende Symbol im Windows-Ordner „Arbeitsplatz“ einschalten. Daraufhin wird möglicherweise ein Windows-Videovorschaufenster geöffnet. Schließen Sie dieses Fenster, bevor Sie fortfahren.*

2 Wenn es sich um ein Videobandgerät handelt, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie live von einem Camcorder aufnehmen, stellen Sie für den Camcorder den Kamera-Modus ein.
- Wenn Sie von einem Videoband aufnehmen, stellen Sie für das Gerät den Wiedergabe-, VTR- oder VCR-Modus ein.

3 Klicken Sie auf „Projekt“ > „Medien abrufen“ und wählen Sie das angeschlossene Gerät.

4 (Optional) Wählen Sie „Aufnahme für Schnittfenster“, wenn jeder Frame so in das Schnittfenster eingefügt werden soll wie bei seiner Aufnahme.

5 Wählen Sie im Aufnahmefenster „Bild für Bild“.

6 Klicken Sie auf „Neues Bild-für-Bild-Video erstellen“. Eine Vorschau der Live-Video-Quelle wird im Aufnahmefenster angezeigt.

7 (Optional – Nur Windows) Wählen Sie rechts unten im Aufnahmefenster die Option „Onion Skinning“, um die Überlagerungen der zuvor aufgenommenen Frames (der so genannten „Onion Skins“) anzuzeigen. Sie können damit die zu animierenden Abbildungen aufreihen.

8 Wählen Sie in der unteren linken Ecke des Aufnahmefensters die Option „Zeitraffer“.

9 Klicken Sie auf „Zeit festlegen“ .

10 Ziehen Sie unter „Frequenz“ eines der Zeitsteuerelemente (Stunden, Minuten, Sekunden), um die Länge des Intervalls zwischen den Frames festzulegen, die der Computer erfassen soll. Beispiel: Wenn als Frequenz eine Minute festgelegt wird, wird jede Minute ein Frame erfasst.

11 Ziehen Sie unter „Dauer“ eines der Zeitsteuerelemente, um die Länge der Aufnahmesitzung festzulegen. Beispiel: Bei einer Dauer von 5 Stunden erfasst der Computer Frames in dem von Ihnen festgelegten Intervall für einen Zeitraum von 5 Stunden.

12 Klicken Sie auf „OK“ und dann auf die Schaltfläche „Zeitraffer starten“.

Die Frames werden mit der von Ihnen festgelegten Rate erfasst.

13 Wenn die Frame-Digitalisierung abgeschlossen ist, klicken Sie in der oberen rechten Ecke des Aufnahmefensters auf „Schließen“ .

14 Speichern Sie die Bilder mit einer der folgenden Methoden:

- Wenn Sie die aufgenommenen Bilder in einer Filmdatei und als Standbilder speichern möchten, klicken Sie auf „Ja“. Legen Sie dann einen Namen und Speicherort für den neuen Film fest und klicken Sie auf „Speichern“.
- Wenn Sie die aufgenommenen Bilder nur als einzelne Standbilder speichern möchten, klicken Sie auf „Nein“.

Je nach ausgewählter Methode werden entweder die Standbilder oder die Standbilder und die Filmdatei in der Medienansicht gespeichert. Wenn Sie die Option „Aufnahme für Schnittfenster“ auswählen, werden zusätzlich die Standbilder, jedoch nicht die Filmdatei im Schnittfenster platziert.

Löschen des vorherigen Bild-für-Bild- oder Zeitrafferframes

Beim Erfassen von Bild-für-Bild-Frames möchten Sie möglicherweise gelegentlich den letzten erfassten Frame löschen, beispielsweise wenn Sie versehentlich eine Hand oder ein Objekt aufgenommen haben.

❖ Wählen Sie in der unteren linken Ecke des Aufnahmefensters die Option „Frame löschen“ .

Hinweis: *Sie können zusätzliche Frames löschen, indem Sie sich durch wiederholtes Klicken auf die Schaltfläche „Frame löschen“ vom letzten erfassten Frame rückwärts durcharbeiten.*

Anzeigen einer Vorschau eines Bild-für-Bild- oder Zeitrafferfilms

Sie können während der Erstellung eines Bild-für-Bild- oder Zeitrafferfilms jederzeit eine Vorschau anzeigen. Beispielsweise möchten Sie überprüfen, ob Sie die gewünschten Ergebnisse erzielen oder ob Sie vor dem Fortfahren bestimmte Frames löschen müssen.

1. Wenn sich das Aufnahmefenster im Bild-für-Bild-Modus befindet, wählen Sie die Vorschau unten rechts im Aufnahmefenster.
2. Klicken Sie im Aufnahmefenster auf „Abspielen“ .

Im Aufnahmefenster wird eine Vorschau des aus den bisher erfassten Bild-für-Bild-Frames erstellten Films angezeigt.

3. Deaktivieren Sie die Vorschau, um weitere Frames zu erfassen.

Voreinstellungen für Bild-für-Bild-Aufnahmen

Sie können im Menü des Aufnahmefensters Bild-für-Bild-Voreinstellungen auswählen.

Deckkraftniveau: Diese Option ermöglicht das Einstellen des Deckkraftniveaus für die Onion Skins. Wenn Sie diese Zahl erhöhen, werden die Onion Skins weniger transparent angezeigt. Onion Skinning überlagert zuvor aufgenommene Frames in der Videoquelle, damit Sie Abbildungen positionieren können, die animiert werden sollen.

Hinweis: *Onion Skinning ist nur unter Windows verfügbar.*

Anzahl der Skins Diese Option ermöglicht das Festlegen der Anzahl der gleichzeitig sichtbaren Onion Skins.

Framerate Diese Option ermöglicht das Festlegen der Anzahl der Frames pro Sekunde.

Kapitel 5: Importieren und Hinzufügen von Medien

Adobe Premiere Elements ermöglicht Ihnen, Video, Audio, Grafiken und Standbilder aus vielen verschiedenen Quellen zum Projekt hinzuzufügen. Sie können von Live-Quellen oder aufgezeichneten Quellen sowie von einer Reihe verschiedener Geräte im analogen oder digitalen Format importieren.

Hinzufügen von Dateien zu einem Projekt

Hinzufügen von Medien zum Projekt

Es gibt vier grundlegende Methoden zum Hinzufügen von Medien zu Ihren Projekten:

- *Aufnehmen* von Band oder Live-Quellen
- *Importieren* von Dateien aus anderen Speicherquellen
- *Hinzufügen* aus dem Arbeitsbereich „Projekt“
- *Aufzeichnen* von Sprachkommentaren über ein Mikrofon

Wenn Sie Mediendateien zum Projekt hinzufügen, werden diese sowohl der Medienansicht als auch dem Arbeitsbereich „Projekt“ hinzugefügt. Jede Datei wird durch eine Miniatur, einen so genannten Clip, dargestellt. Clips (die Audio, Video oder Standbilder enthalten) sind die Bausteine für Ihre Filme.

Um neue Medien in das Projekt aufzunehmen, klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien abrufen“. Sie können folgende Optionen zum Hinzufügen von Medien verwenden:

Elements Organizer Verwenden Sie diese Schaltfläche, um Elemente aus Elements Organizer zu importieren. Ziehen Sie in der Anwendung Elements Organizer, die geöffnet wird, wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, die Elemente per Drag & Drop in das Medienfenster in Adobe Premiere Elements.

DV-Camcorder Nimmt Video von einem DV-Camcorder auf, der über FireWire (IEEE 1394) oder USB angeschlossen ist. Mit dieser Option wird das Aufnahmefenster geöffnet.

HDV-Camcorder Nimmt Video von einem HDV-Camcorder auf, der über FireWire (IEEE 1394) angeschlossen ist. Mit dieser Option wird das Aufnahmefenster geöffnet.

DVD (Camcorder oder PC-DVD-Laufwerk) Importiert Video vom DVD-Laufwerk oder einer DVD im Camcorder, der über USB angeschlossen ist. Sie können AVCHD von einem DVD-Camcorder importieren. Mit dieser Option wird das Fenster „Adobe Premiere Elements - Video-Importer“ geöffnet.

Flip-Camcorder, AVCHD, Kamera, Mobiltelefon oder Wechsellaufwerk Importiert Medien von Geräten, die Videodateien in Flashspeichern oder auf Discs speichern. Solche Geräte sind zum Beispiel Flip- und andere Kompakt-Videokameras, AVCHD-, DVD-, DSLR- und andere Standbildkameras sowie Mobiltelefone.

Webkamera oder WDM-Gerät Nimmt Video von einer Webcam oder einem WDM-kompatiblen Aufnahmegerät auf. Mit dieser Option wird das Aufnahmefenster geöffnet.

Hinweis: *Die Option „WDM-Gerät“ ist nur unter Windows® verfügbar.*

Digitalkamera, Mobiltelefon oder Wechsellaufwerk Importiert Fotos von Standbildkameras oder Mobiltelefonen, die über USB angeschlossen sind. Mit dieser Option wird das Fenster „Media Downloader" in Adobe Premiere Elements geöffnet. Importiert auch Medien von Geräten, die Videodateien in Flashspeichern oder auf Discs speichern.

Dateien und Ordner Importiert Videodateien, Fotos und Audiodateien von der Festplatte des Computers.

Verwandte Themen

„Videoaufnahmen" auf Seite 42

Hinzufügen von Videos mit dem Video-Importer

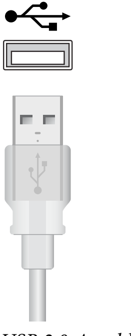
Neben DV-Camcordern können noch viele andere Geräte zur Aufnahme und zum Speichern von Videos verwendet werden. Mit dem Video-Importer können Sie Dateien von Camcordern und mobilen Geräten ohne Band sowie von austauschbaren Datenträgern (z. B. DVDs, Speicherkarten und Multimedia-Karten) importieren. Diese Dateien werden in den angegebenen Speicherort auf der Festplatte kopiert und dem Arbeitsbereich „Projekt" sowie der Medienansicht hinzugefügt.

Stellen Sie sicher, dass das einem Projekt hinzugefügte Filmmaterial der Projektvorgabe entspricht. Sollte dies nicht der Fall sein, werden Sie in einem Dialogfeld darauf hingewiesen. In diesem Dialogfeld können Sie festlegen, dass Adobe Premiere Elements die Projekteinstellungen den Clips entsprechend anpasst.

Hinweis: *Bilddateien können nicht importiert werden. Verwenden Sie für Fotos die Option für Digitale Standbildkameras und Telefone.*

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Legen Sie die DVD in das DVD-Laufwerk des Computers ein.
- Verbinden Sie den Kartenleser, z. B. eine SD-Karte oder einen Memory Stick, mit dem Computer.
- Verbinden Sie die Digitalkamera, das Mobiltelefon oder andere Geräte über den USB 2.0-Anschluss mit dem Computer.



USB 2.0-Anschluss

Hinweis: *Installieren Sie alle für das Gerät erforderlichen Treiber. Informationen finden Sie im Handbuch.*

2 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt" und anschließend auf „Medien abrufen".

3 Klicken Sie auf das Gerät, von dem Sie importieren möchten:

- DVD (Camcorder oder PC-DVD-Laufwerk)
- Flip-/AVCHD-Kameras und -Telefone

Das Dialogfeld „Video-Importer" wird angezeigt.

4 Wählen Sie im Menü „Quelle" das Gerät aus, von dem Sie Filmclips herunterladen möchten.

Die Inhalte des Geräts bzw. des Laufwerks werden im Bedienfeld unterhalb des Menüs „Quelle“ angezeigt. Die Anzahl der Dateien und die Größe der Inhalte werden unten im Bedienfeld mit den Inhalten angezeigt.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um *alle* im Bedienfeld angezeigten Inhalte zu importieren, klicken Sie auf „Alle aktivieren“.
- Um nur bestimmte Clips zu importieren, klicken Sie auf „Auswahl aufheben“ und wählen Sie nur die gewünschten Clips aus.

Hinweis: *Um eine Vorschau eines Clips anzuzeigen, klicken Sie auf den gewünschten Clip. Klicken Sie im Vorschaufenster auf die Wiedergabeschaltfläche.*

6 Um ein Verzeichnis für die gespeicherten Dateien anzugeben, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um Dateien im Adobe-Standardordner zu speichern, übernehmen Sie das im Dialogfeld angezeigte Verzeichnis.
- Um ein anderes Verzeichnis anzugeben, klicken Sie auf „Durchsuchen“ (Windows) bzw. „Wählen“ (Mac OS) und wählen Sie einen Ordner. Alternativ können Sie auf „Neuen Ordner erstellen“ (Windows) bzw. „Neuer Ordner“ (Mac OS) klicken, um einen neuen Ordner zu erstellen und zu benennen.

7 Wählen Sie im Menü „Vorgaben“ eine der Benennungsregeln für heruntergeladene Dateien aus.

Dateiname Behält die vom Camcorder zugewiesenen Dateinamen bei.

Ordnername/-nummer Wenn Ihr Ordner beispielsweise „Hochzeitsfotos“ heißt, erhalten die Clips die Namen „Hochzeitsfotos - 001“, „Hochzeitsfotos - 002“ usw.

Datum-Dateiname Fügt einen Zeitstempel an die vom Camcorder zugewiesenen Dateinamen an. Der Zeitstempel entspricht dem Datum und der Uhrzeit, an dem die Filme auf Ihren Computer übertragen wurden.

Hinweis: *Um Dateien umzubenennen, löschen Sie sie aus dem Projektfenster und importieren sie erneut.*

Benutzerdefinierter Name-Nummer Geben Sie im Feld „Name“ einen benutzerdefinierten Namen ein. Beispiel: Wenn Sie „Unser Urlaub“ in das Feld eingeben, erhalten die Clips die Namen „Unser Urlaub-001“, „Unser Urlaub-002“ usw.

8 (Optional) Wenn Sie die ausgewählten Dateien nach dem Import von der Kamera löschen möchten, aktivieren Sie die Option „Originale nach Kopiervorgang löschen“.

9 (Optional) Wenn die Clips nach dem Importieren nicht in das Schnittfenster eingefügt werden sollen, deaktivieren Sie die Option „In Zeitleiste einfügen“. Die importierten Clips werden dann nur dem Projektfenster hinzugefügt.

10 (Optional) Wenn Sie mit den ausgewählten Clips ein InstantMovie erstellen möchten, wählen Sie „InstantMovie erstellen“.

11 Klicken Sie auf „Medien abrufen“. Sie können im Statusdialogfeld jederzeit auf „Abbrechen“ klicken, um den Vorgang anzuhalten.

Hinweis: *Wenn nicht alle hinzugefügten Dateien verwendet werden sollen, können Sie die überflüssigen Dateien in der Medienansicht löschen. Auch wenn Sie Dateien aus dem Aufgabenfenster löschen, sind die Dateien weiterhin auf der Festplatte gespeichert. Diese Vorgehensweise wird bei großen VOB-Dateien empfohlen.*

Verwandte Themen

„Vorbereiten eines Projekts für Videoaufnahmen“ auf Seite 44

„Aufnehmen von Footage mit der Gerätesteuerung“ auf Seite 46

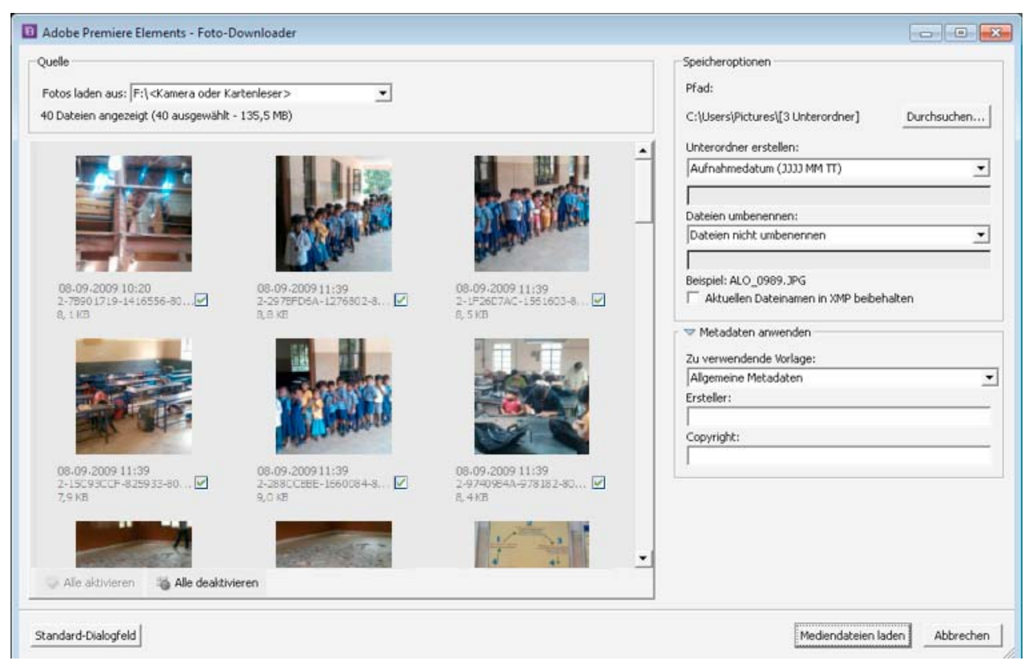
„Projekteinstellungen und Projektvorgaben“ auf Seite 33

Hinzufügen von Fotos mit dem Photo Downloader

1 Verbinden Sie die Digitalkamera oder das Mobiltelefon mit dem Computer.

Hinweis: *Installieren Sie alle für das Gerät erforderlichen Treiber. Informationen finden Sie im Handbuch.*

2 Klicken Sie im Dialogfeld „Adobe Premiere Elements - Foto-Downloader“ auf die Schaltfläche für erweiterte Einstellungen.



Adobe Premiere Elements – Foto-Downloader (Dialogfeld „Erweiterte Einstellungen“)

3 Wählen Sie das Laufwerk oder das Gerät aus dem Popup-Menü „Fotos laden von“. Miniaturen von allen importierbaren Dateien werden im Dialogfeld angezeigt.

4 Um ein Verzeichnis für die gespeicherten Dateien anzugeben, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um Dateien im Adobe-Standardordner zu speichern, übernehmen Sie das im Dialogfeld angezeigte Verzeichnis.
- Um ein anderes Verzeichnis anzugeben, klicken Sie auf „Durchsuchen“ (Windows) bzw. „Wählen“ (Mac OS) und wählen Sie einen Ordner. Alternativ können Sie auf „Neuen Ordner erstellen“ (Windows) bzw. „Neuer Ordner“ (Mac OS) klicken, um einen neuen Ordner zu erstellen und zu benennen.
- Um einen oder mehrere Unterordner zum Gruppieren von Dateien anhand von Kriterien zu erstellen, klicken Sie auf das Dreieck neben dem Feld „Unterordner erstellen“. Wählen Sie eine der Optionen aus dem Popup-Menü zum Benennen des Unterordners.
- Um die Dateien entsprechend dem Ordner umzubenennen, klicken Sie auf das Dreieck neben dem Feld „Dateien umbenennen“. Wählen Sie eine der Optionen aus dem Popup-Menü zum Benennen der Dateien. Der eingegebene Ordnername wird als Standard-Dateiname verwendet. Beim Hinzufügen der Dateien zum Ordner und zur Medienansicht werden die Dateinamen in Schritten von 0001 erhöht. Wenn Sie z. B. „Sommer“ eingeben, werden die Dateinamen in „Sommer0001.vob“, „Sommer0002.vob“ usw. geändert.

5 Wählen Sie Dateien aus, die der Medienansicht hinzugefügt werden sollen. Ein Häkchen unter der Dateiminiatur zeigt an, dass die Datei ausgewählt ist. Standardmäßig sind alle Dateien ausgewählt. Klicken Sie auf eine Option, um das Häkchen zu entfernen und eine Datei aus der Auswahl auszuschließen. Sie können auch alle Dateien auswählen oder ihre Auswahl aufheben, indem Sie die Schaltfläche „Alle aktivieren“ oder „Alle deaktivieren“ wählen.

6 Wenn Sie Metadaten verwenden, können Sie „Aktuellen Dateinamen in XMP beibehalten“ auswählen.

7 Klicken Sie auf das Dreieck neben „Metadaten anwenden“, wählen Sie eine Vorlage aus und füllen Sie bei Bedarf die Felder für Autor und Copyright aus.

8 Klicken Sie auf „Medien abrufen“. Sie können im Statusdialogfeld jederzeit auf „Abbrechen“ klicken, um den Vorgang anzuhalten.

***Hinweis:** Wenn nicht alle hinzugefügten Dateien verwendet werden sollen, können Sie die überflüssigen Dateien in der Medienansicht löschen. Auch wenn Sie Dateien aus dem Aufgabenfenster löschen, sind die Dateien weiterhin auf der Festplatte gespeichert.*

Verwandte Themen

„Vorbereiten eines Projekts für Videoaufnahmen“ auf Seite 44

„Aufnehmen von Footage mit der Gerätesteuerung“ auf Seite 46

„Projekteinstellungen und Projektvorgaben“ auf Seite 33

Hinzufügen von Dateien von der Festplatte

- Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“, anschließend auf „Medien abrufen“ und dann auf „Dateien und Ordner“. Suchen und markieren Sie die gewünschten Dateien und klicken Sie auf „Öffnen“. Um einen gesamten Ordner hinzuzufügen, markieren Sie ihn und klicken auf „Ordner hinzufügen“.
- Ziehen Sie Dateien oder Ordner vom Desktop in die Medienansicht.

***Hinweis:** Sie können auch den Elements Organizer verwenden oder in der Registerkarte „Projekt“ auf „Medien“ klicken, um auf Dateien zuzugreifen, die auf der Festplatte gespeichert sind. Es werden alle Dateien angezeigt, die Sie dem Elements Organizer aus Adobe Premiere Elements oder Adobe Photoshop Elements hinzugefügt haben.*

Hinzufügen von nummerierten Standbilddateien als Clip

1 Überprüfen Sie, ob alle Standbilddateien die richtige Dateinamenerweiterung aufweisen. Sämtliche Dateinamen in der Sequenz müssen vor der Dateinamenerweiterung über dieselbe Anzahl von Ziffern verfügen, z. B. Datei000.bmp, Datei001.bmp usw.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“, anschließend auf „Medien abrufen“ und dann auf „Dateien und Ordner“.
- Wählen Sie „Datei“ > „Medien abrufen von“ > „Dateien und Ordner“.

3 Suchen und markieren Sie das erste nummerierte Standbild in der Sequenz. Wählen Sie im Menüs „Dateitypen“ die Option „Nummerierte Standbilder“ und klicken Sie dann auf „Öffnen“.

Adobe Premiere Elements interpretiert alle nummerierten Dateien als eine Sequenz.

***Hinweis:** Informationen zum Ändern der Dauer von Standbildern finden Sie unter „Festlegen der Dauer für importierte Standbilder“ in der Hilfe.*

Festlegen der Dauer für importierte Standbilder

Sie können einem Standbild beim Hinzufügen eine spezifische Dauer zuweisen. Diese gibt an, wie viel Zeit das Bild im Schnittfenster einnimmt. Sie können auch eine Standarddauer für alle hinzugefügten Standbilder festlegen oder die Dauer im Schnittfenster ändern.

Die Framerate des Projekts legt den Zeitrahmen fest, der von einer bestimmten Anzahl von Frames belegt wird. Beispiel: Wenn Sie 30 Frames für ein NTSC-Projekt mit 29.97 fps angeben, hat jedes Standbild im Schnittfenster eine Dauer von etwa einer Sekunde. Wenn Sie 25 Frames für ein PAL-Projekt mit 25 fps angeben, hat jedes Standbild im Schnittfenster eine Dauer von einer Sekunde.

Ändern der Standarddauer für Standbilder

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie unter Windows „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“. Wählen Sie unter Mac OS „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in die Medienansicht des Aufgabenfensters und wählen Sie „Standbilddauer“.

2 Legen Sie als Standarddauer für Standbilder die Anzahl der Frames fest, die als Standarddauer gelten soll.

Hinweis: *Eine Änderung der Standarddauer für Standbilder wirkt sich nicht auf die Dauer von Standbildern aus, die sich bereits im Schnittfenster, Szenenfenster oder in der Medienansicht befinden. Um die neue Standardlänge auf alle Standbilder im Projekt anzuwenden, löschen Sie die Bilder aus der Medienansicht und importieren Sie sie erneut in das Projekt.*

Festlegen einer eindeutigen Dauer für ein Standbild

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Positionieren Sie das Auswahlwerkzeug über einem Ende des Bildes und ziehen Sie.
- Markieren Sie den Clip und wählen Sie „Clip“ > „Zeit verlängern“. Geben Sie einen neuen Wert ein und klicken Sie auf „OK“.

Unterstützte Dateitypen für den Import

Zusätzlich zum Aufnehmen von Footage können Sie Bild-, Video- und Audiodateien importieren. Sie können Dateien aus folgenden Quellen hinzufügen: Ordner auf Ihrem Computer, externe Festplatten, Kartenlesegeräte, Mobiltelefone, DVDs, Blu-ray-Discs, CDs, Digitalkameras, andere Geräte oder aus dem Internet. Adobe Premiere Elements 10.0 unterstützt für DV, HDV, WDM (nur Windows) und AVCHD formatiertes Video.

Dateien, die Sie einem Projekt hinzugefügt haben, werden in der Medienansicht aufgeführt und automatisch zum Elements Organizer hinzugefügt. Die hinzugefügten Dateien können mit der Adobe-Anwendung verknüpft bleiben, in der sie erstellt wurden, wenn Sie beim Speichern der Datei in der ursprünglichen Anwendung die Option zum Einbetten einer Projektverknüpfung wählen. Diese Verknüpfung ermöglicht es Ihnen, die Originalanwendung der Datei aus Adobe Premiere Elements heraus zu öffnen, die Datei zu bearbeiten und die Ergebnisse direkt zu überprüfen.

Hinweis: *Für einige Dateiformate müssen bestimmte Komponenten aktiviert werden, bevor Sie sie einem Projekt hinzufügen können.*

Verwandte Themen

„Unterstützte Dateitypen zum Speichern und Exportieren“ auf Seite 311

„Suchen fehlender Dateien für ein Projekt“ auf Seite 29

„Importieren einer Titeldatei“ auf Seite 260

Unterstützte Videoformate

- Adobe Flash® (.swf)
- AVI-Film (.avi)
- AVCHD (.m2ts, .mts, .m2t)
- DV Stream (.dv)
- MPEG-Film (.mpeg, .vob, .mod, .ac3, .mpe, .mpg, .mpd, .m2v, .mpa, .mp2, .m2a, .mpv, .m2p, .m2t, .m1v, .mp4, .m4v, .m4a, .aac, 3gp, .avc, .264)
- QuickTime-Film (.mov, .3gp, .3g2, .mp4, .m4a, .m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv,.asf) – Nur Windows

Hinweis: *Um Videos von Mobiltelefonen (.3gp und .mp4) importieren zu können, muss die aktuelle Version von QuickTime auf dem Computer installiert sein.*

Unterstützte Standbildformate

- Adobe Photoshop® (.psd)
- Adobe Premiere Elements-Titel (.prtl)
- Bitmap (.bmp, .dib, .rle)
- CompuServe GIF® (.gif)
- Fireworks (.wbm)
- JPEG® (.jpg,.jpe,.jpeg,.jfif)
- Macintosh® PICT (.pct, .pic, .pict)
- Pixar Picture (.pxr)
- Portable Network Graphic (.png)
- RAW (.raw, .raf, .crw, .cr2, .mrw, .nef, .orf, .dng)

Unterstützte Audioformate

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® Audio AIFF (.aif, .aiff)
- MP3® Audio (.mp3)
- MPEG® Audio (.mpeg, .mpg, .mpa, .mpe, .m2a)
- QuickTime (.mov, .m4a)
- Windows Media (.wma) – Nur Windows
- Windows WAVE (.wav)

Hinweis: *Dolby AC-3 wird als separate AC3-Datei oder als Teil einer kodierten Audiodatei in eine VOB-Datei (DVD) oder MOD-Datei (JVC® Everio) importiert, jedoch immer als Dolby Digital Stereo exportiert.*

Aktivieren einer Komponente zum Import

Für einige Dateiformate wie z. B. MPEG-2, MPEG4(SP) und AMR ist eine Komponentenaktivierung erforderlich, bevor diese zu einem Projekt hinzugefügt werden können. Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind, erfolgt die Komponentenaktivierung automatisch. Wenn Sie nicht mit dem Internet verbunden sind, wird das Dialogfeld zum Aktivieren von Komponenten angezeigt.

1 Wenn dieses Dialogfeld angezeigt wird, stellen Sie eine Internetverbindung her.

2 Klicken Sie im Dialogfeld „Komponente wird aktiviert“ auf „Kopieren“, um die Seriennummer zu kopieren.

3 Klicken Sie auf die URL, um zur Website für die Aktivierung zu gelangen.

4 Fügen Sie die Seriennummer in das entsprechende Feld auf der Website ein.

Die Website zeigt den Schlüssel für die Freischaltung an.

5 Kopieren Sie den Schlüssel, fügen Sie ihn in das Dialogfeld „Komponente wird aktiviert“ ein, und klicken Sie auf „OK“.

6 Laden Sie das erforderliche Installationsprogramm herunter und speichern Sie es am gewünschten Ort.

Richtlinien zum Hinzufügen von Dateien

Wenn Sie Dateien zum Projekt hinzufügen, müssen Sie auf mögliche Konflikte achten und sicherstellen, dass die hinzugefügten Dateien mit dem Projekt kompatibel sind.

Verwandte Themen

„Seitenverhältnisse“ auf Seite 69

„Aktivieren einer Komponente zum Freigeben“ auf Seite 310

„Überlagerungen und Transparenz“ auf Seite 173

Richtlinien zum Hinzufügen von Videodateien

Sie können dem Projekt verschiedene Videodateiformate hinzufügen. Importierte Video- und Sequenzdateien können eine Framegröße bis zu 4096 x 4096 Pixel aufweisen.

Bevor Sie Videodateien hinzufügen, die Sie nicht selbst aufgenommen haben, prüfen Sie zunächst, ob Sie das Video außerhalb von Adobe Premiere Elements anzeigen können. In der Regel wird durch Doppelklicken auf die Videodatei eine Anwendung zur Wiedergabe geöffnet, z. B. Windows Media Player oder QuickTime Player. (Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuelle Version von Windows Media Player verwenden.) Wenn Sie die Datei in der entsprechenden Anwendung wiedergeben können, können Sie die Datei zumeist auch in Adobe Premiere Elements verwenden.

Hinweis: *Verwenden Sie zum Wiedergeben von VOB-Dateien (Video Object) den DVD-Player, der im Lieferumfang des DVD-Brenners enthalten ist.*

Beim Hinzufügen von Videodateien sollten Sie Folgendes beachten:

Kompatibilität von MPEG-Dateien Sie können MPEG-Dateien in Adobe Premiere Elements importieren und wiedergeben, sofern folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Die Datei muss in einem von Adobe Premiere Elements unterstützten Format vorliegen.

- Der beim Erstellen der Datei verwendete Kompressor muss mit dem Dekompressor von Adobe Premiere Elements kompatibel sein.

Die Kompatibilitätsanforderungen für die Wiedergabe komprimierter Dateien sind weniger strikt als die Anforderungen für deren Bearbeitung. MPEG-Dateien, die in Windows Media Player und QuickTime wiedergegeben werden können, können auch in Adobe Premiere Elements wiedergegeben werden, wenn sie die Kompatibilitätsanforderungen erfüllen.

Hinweis: *Wenn Sie eine MPEG-2-Datei zum ersten Mal importieren, aktiviert Adobe Premiere Elements die Komponenten automatisch, sofern eine Verbindung zum Internet besteht. Wenn keine Verbindung zum Internet besteht, werden Sie möglicherweise aufgefordert, die MPEG-2-Komponente zu aktivieren. Die Anweisungen hierzu finden Sie im Dialogfeld für die Aktivierung von Komponenten.*

Anforderungen zum Rendern von AVI-Dateien des Typs 1 Diese Dateien müssen gerendert werden, bevor Sie eine Vorschau der Datei auf Ihrem DV-Camcorder anzeigen können. Fügen Sie zum Render eines Typ 1-AVI-Clips den entsprechenden Clip zum Schnittfenster hinzu, und erstellen Sie durch Drücken der Eingabetaste eine Vorschaudatei des Schnittfensterabschnitts. Wenn der Clip gerendert werden muss, wird über dem Clip im Schnittfenster eine rote Linie angezeigt.

DVD-Dateischutz Wenn es sich bei der DVD um eine Film-Disc mit Kopierschutz handelt, ist das Hinzufügen der Dateien nicht möglich.

Richtlinien zum Hinzufügen von Audiodateien

Wenn Sie dem Projekt Audiodateien hinzufügen, werden diese an die Audio-Samplerate angeglichen, die im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ festgelegt ist. Während dieses Prozesses wird unten rechts im Anwendungsfenster eine Fortschrittsleiste angezeigt. Angeglichene Audiodateien können unmittelbar in hoher Qualität wiedergegeben werden, weil sie an die anderen Audiodateien des Projekts angepasst wurden.

Angeglichene Audiodateien werden standardmäßig im selben Ordner wie das Projekt gespeichert. Sie können den Standardspeicherort für den Medien-Cache mit einer der folgenden Optionen ändern:

- (Windows) „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“
- (Mac OS) „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“

Hinweis: *Nachdem ein Audioclip angeglichen wurde, muss dieser Vorgang nicht wiederholt werden, sofern Sie die angeglichenen Audiodateien nicht im Medien-Cache löschen. Wenn Sie angeglichene Audiodateien löschen, erstellt Adobe Premiere Elements sie beim Öffnen des entsprechenden Projekts neu.*

Beim Hinzufügen von Audiodateien sollten Sie Folgendes beachten:

Stereo- und Monodateien Sie können zahlreiche Stereo-Audiodateien zum Projekt hinzufügen, die sich mit einem anderen Audio-Player wie Windows Media Player wiedergeben lassen. Um aus einer Monodatei eine Stereoversion zu erstellen, wird der Monokanal für die neue Stereospur jeweils auf den linken und rechten Kanal kopiert. Beide Kanäle enthalten in diesem Fall die gleichen Informationen.

5.1 Surround-Sounddateien Beim Importieren von Clips, die 5.1-Audio enthalten, wird eine 5.1-Kanal-Audiospur hinzugefügt.

MP3- und WMA-Dateien Formate wie MP3 und WMA werden komprimiert, indem die ursprüngliche Audioqualität geringfügig reduziert wird. Um komprimierte Audiodaten wiederzugeben, muss Adobe Premiere Elements (wie die meisten Anwendungen zur Videobearbeitung) die Datei dekomprimieren und die Samplerate ändern. Diese Komprimierung erfolgt zumeist auf Kosten der Audioqualität.

CD-Dateien Wenn Sie Audiodateien von einer CD hinzufügen möchten, kopieren Sie die Audiospuren mit einer anderen Anwendung auf Ihre Festplatte (auch als *rippen* bezeichnet). Sie können diesen Vorgang mit dem in Windows XP enthaltenen Windows Media Player durchführen. Alternativ dazu können Sie Adobe® Audition® verwenden, um

die CD in verschiedenen Qualitätseinstellungen zu kopieren und die Datei mit komplexen Audio-Verarbeitungsfunktionen zu bearbeiten. Falls Sie Ihren Film vorführen oder vertreiben möchten, achten Sie darauf, dass Sie für alle verwendeten CD-Audiodateien das Copyright besitzen bzw. über eine Lizenz des Copyrights verfügen.

Internetdateien Wenn Sie Musik für Ihre Projekte aus dem Internet herunterladen, beachten Sie, dass einige Dateien, z. B. WMA (Windows Media Audio) und AAC (QuickTime), festcodierte Einstellungen haben, die verhindern, dass die Datei in Adobe Premiere Elements wiedergegeben werden kann.

Richtlinien zum Hinzufügen von Standbilddateien

Standardmäßig skaliert Adobe Premiere Elements Standbilder, so dass sie der Framegröße des Projekts entsprechen. Sie können diese Vorgehensweise ändern und festlegen, dass die Dateien in der Originalgröße hinzugefügt werden. Sie können außerdem die Standarddauer für alle hinzugefügten Standbilder festlegen, indem Sie in den allgemeinen Voreinstellungen die Option „Standardwert für Skalierung auf Framegröße“ deaktivieren.

Standbilder können mit einer Framegröße von bis zu 4096 x 4096 Pixel hinzugefügt werden. Die besten Ergebnisse erzielen Sie mit Dateien, deren Framegröße mindestens so groß ist wie die Framegröße des Videos, so dass Sie das Bild in Adobe Premiere Elements nicht vergrößern oder skalieren müssen. Wenn Sie ein Bild vergrößern, treten häufig Pixeleffekte auf, so dass Sie das Bild in einer größeren Framegröße als der des Projekts erstellen sollten. Wenn Sie ein Bild zum Beispiel um 200 % vergrößern möchten, erstellen Sie das Bild mit der doppelten Framegröße des Projekts, bevor Sie es hinzufügen. (Um die Framegröße des Videos zu ermitteln, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Medienansicht oder das Schnittfenster und wählen Sie „Eigenschaften“. Die Framegröße ist unter „Bildgröße“ angegeben. Die Framegröße des ausgewählten Clips wird auch im Vorschaubereich der Medienansicht angezeigt. Klicken Sie zum Anzeigen des Vorschaubereichs mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in die Medienansicht und wählen Sie „Ansicht“ > „Vorschaubereich“.)

Außerdem können Sie Animationen hinzufügen, die in der Regel als mehrere aufeinander folgende, nummerierte Standbilder oder Sequenzen gespeichert werden.

Beim Hinzufügen von Dateien mit Standbildern sollten Sie Folgendes beachten:

Photoshop Elements-Dateien Adobe Premiere Elements eignet sich gut für Bilder und Videovorlagen, die in Photoshop Elements erstellt wurden.

Sie können als Ausgangsbasis auch eine Videografik mit dem Befehl „Datei“ > „Neu“ > „Leere Datei“ in Photoshop Elements oder dem Befehl „Datei“ > „Neu“ in Photoshop CS erstellen und anschließend eine der DV- oder HDV-Dokumentvorgaben verwenden. Diese Vorgaben sind für Videoausgaben optimiert. (Weitere Informationen finden Sie in der Photoshop-Hilfe.)

JPEG-Dateien Wenn beim Importieren von JPEG-Dateien in Adobe Premiere Elements Probleme auftreten, öffnen Sie die Dateien in Photoshop Elements und speichern Sie sie neu. Versuchen Sie anschließend erneut, sie zu importieren.

TIFF-Bilder Sie können Dateien ab Photoshop 3.0 hinzufügen. Adobe Premiere Elements unterstützt jedoch keine 16-Bit-TIFF-Bilder, die in Photoshop oder anderen Anwendungen erstellt wurden. Leere (transparente) Bereiche nicht geglätteter Photoshop-Dateien werden in Adobe Premiere Elements transparent angezeigt, da die Transparenz als Alphakanal gespeichert wird.

RGB-Modus Stellen Sie beim Bearbeiten oder Erstellen von Standbildern sicher, dass alle Bilder im RGB-Modus erstellt werden. Weitere Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch des Produkts im Abschnitt zur Farbverwaltung. Im RGB-Modus werden Farben verwendet, die für Videos geeignet sind.

Verwandte Themen

„Anpassen des Pixel-Seitenverhältnisses für ein Standbild oder einen Originalclip“ auf Seite 71

Richtlinien zum Hinzufügen von Animations- oder Standbildsequenzen

Eine Animation unterscheidet sich von einem Video dadurch, dass Frames in einer Animation als Grafik gezeichnet sind, also keine Live-Szenen darstellen wie in einem herkömmlichen digitalen Video. Sie können in Adobe Premiere Elements aber auch eine Folge nummerierter Standbilddateien importieren und automatisch zu einem einzigen Clip zusammenfügen lassen; jede einzelne Datei stellt dabei einen Frame dar. Einige Anwendungen wie Adobe After Effects® können eine nummerierte Sequenz von Standbildern erzeugen. Bilder in einer Standbildsequenz können keine Ebenen enthalten. Daher sollten Sie Bilder, die Teil einer Sequenz sind, glätten. Weitere Informationen zu Ebenen und zum Glätten von Bildern mit mehreren Ebenen finden Sie in der Dokumentation zu der Anwendung, mit der Sie die jeweilige Datei erstellt haben.

Hinweis: *Eine Änderung der Standarddauer für Standbilder im Dialogfeld „Voreinstellungen" wirkt sich nicht auf die Dauer von Standbildern aus, die Teil einer Sequenz sind.*

Wenn Sie dreidimensionale Bilder oder Animationen erstellen, die in Adobe Premiere Elements importiert werden sollen, beachten Sie nach Möglichkeit die folgenden Richtlinien:

- Verwenden Sie sendesichere Farben. Die meisten Anwendungen, mit denen Animationen erstellt werden (z. B. Adobe After Effects), ermöglichen die Prüfung auf sendesichere Farben. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation der Anwendung.
- Verwenden Sie das in den Projekteinstellungen angegebene Pixel-Seitenverhältnis und die entsprechende Framegröße in Adobe Premiere Elements.
- Verwenden Sie Ihrem Projekt entsprechende geeignete Halbbildeinstellungen.
- Wenn Sie die Sequenz mit einer Adobe-Anwendung (z. B. Photoshop) erstellen, aktivieren Sie die Option zum Einbetten einer Projektverknüpfung, um die Sequenz in der ursprünglichen Anwendung öffnen zu können. Wenn Sie beispielsweise in der Ansicht „Verfügbare Medien" des Medienfensters von Adobe Premiere Elements eine PSD-Datei auswählen und den Befehl „Bearbeiten" > „Original bearbeiten" wählen, wird die Datei in Photoshop mit intakten Originalebenen geöffnet.

Verwenden von Dateien aus Photoshop Elements

Gemeinsame Verwendung von Dateien in Adobe Premiere Elements und Adobe Photoshop Elements

Sie können in einem Photoshop Elements-Katalog direkt vom Organizer-Arbeitsbereich des Adobe Premiere Elements auf alle Bilder zugreifen. Darüber hinaus können Sie Bilder hinzufügen, bearbeiten und verwalten und anschließend zur Verwendung im Projekt in das Adobe Premiere Elements Szenenfenster oder Schnittfenster ziehen.

Adobe Photoshop Elements und Adobe Premiere Elements sind so konzipiert, dass mit beiden Programmen gemeinsam gearbeitet werden kann. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie die Produkte separat oder im Paket erwerben. Diese Programme kombinieren nahtlos digitale Fotografie und Videobearbeitung, so dass Sie erstaunliche Videoprojekte entwerfen können. Die beiden Programme unterstützen weitgehend die gleichen Dateitypen, was die Übertragung der meisten Dateien zwischen ihnen einfach und effizient macht. Sie können beispielsweise PSD-Dateien in Photoshop Elements katalogisieren und anschließend direkt vom Elements Organizer in Adobe Premiere Elements aus zum Szenenfenster hinzufügen.

***Hinweis:** Der Photoshop Elements Organizer zeigt Clips von Audio-AVI-Dateien mit unterbrochenen Video-Miniatursymbolen an. Sie werden jedoch korrekt wiedergegeben. Der Photoshop Elements-Editor kann einzelne Videoframes aus ASF-, AVI-, MPEG- und Windows Media-Dateien importieren. (Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Frame aus Video“.)*

Hier sind einige Möglichkeiten zur gemeinsamen Nutzung von Dateien zwischen Photoshop Elements und Adobe Premiere Elements:

- Organisieren Sie Ihre Fotos, Videoclips und Audioclips entweder in Adobe Premiere Elements oder in Photoshop Elements, suchen Sie sie über den Elements Organizer in einer der beiden Anwendungen und fügen Sie sie zum Projekt hinzu.
- Nehmen Sie ein Video in Adobe Premiere Elements auf, öffnen Sie es über den Elements-Organizer und erstellen und bearbeiten Sie Standbilder aus dem Video.
- (Nur Windows) Erstellen Sie in Photoshop Elements 6.0 oder höher eine Diashow mit Bildtiteln, Überblendungen, Effekten, Musik, Sprachkommentaren, Grafiken und Titeln und senden Sie die Diashow dann zur weiteren Bearbeitung oder zum Brennen auf DVD an Adobe Premiere Elements. Oder fügen Sie einzelne Fotos in Adobe Premiere Elements hinzu und erstellen Sie dort eine Diashow.

  ***Hinweis:** Der Befehl „An Adobe Premiere Elements senden“ in Photoshop Elements funktioniert nur, wenn Sie Photoshop Elements 6.0 oder höher mit Adobe Premiere Elements 4.0 oder höher verwenden.*

- Passen Sie die Menüvorlagen in Photoshop Elements an und verwenden Sie sie in Ihrem Adobe Premiere Elements-Projekt. (Menüvorlagen sind PSD-Dateien, die im Anwendungsordner von Adobe Premiere Elements gespeichert sind.)
- Erstellen Sie eine Photoshop Elements-Datei mit den Einstellungen Ihres Videoprojekts, überarbeiten Sie diese in Photoshop Elements und verwenden Sie sie dann in Adobe Premiere Elements.

Verwandte Themen

„Verwalten von Clips mithilfe von Elements Organizer“ auf Seite 76

„Erstellen einer Diashow“ auf Seite 88

„Menüvorlagen“ auf Seite 281

Erstellen von speziellen Clips

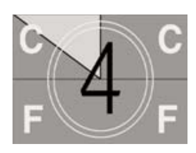
Spezielle Clips sind Clips, die Sie erstellen (und nicht hinzufügen), indem Sie die Befehle in der Medienansicht verwenden. Sie befinden sich wie auch die hinzugefügten Clips im Aufgabenfenster.

Sie können für Ihr Projekt einen allgemeinen Filmvorspann, Farbbalken, einen 1-kHz-Signalton, leere Videoclips und farbige Hintergründe erstellen, die für die Videokalibrierung eingesetzt oder einfach als Filmmaterial verwendet werden können.

Erstellen eines allgemeinen Filmvorspanns (nur Windows)

Ein *allgemeiner Filmvorspann* ist die Countdown-Grafik, die am Anfang von manchen Filmen angezeigt wird. Mit einem Filmvorspann lässt sich überprüfen, ob die Audio- und Videospuren richtig funktionieren und synchronisiert sind. Sie können die Farbe, Darstellung und Audioeinstellungen des in Adobe Premiere Elements erstellten Filmvorspanns anpassen. Der Vorspann ist 11 Sekunden lang.









Beispielframes aus einem Filmvorspann

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neues Objekt“ und wählen Sie „Allgemeiner Filmvorspann“.

3 Legen Sie je nach Bedarf die folgenden Optionen fest (klicken Sie auf das Kontrollkästchen neben den Farboptionen, um eine Farbe auszuwählen) und klicken Sie auf „OK“.

Blendenfarbe Legt eine Farbe fest, die um die Nummer herum angezeigt wird.

Hintergrundfarbe Legt eine Farbe für den Bereich hinter der Blendenfarbe fest.

Linienfarbe Legt eine Farbe für die horizontalen und vertikalen Linien fest.

Zielfarbe Legt eine Farbe für die zwei Kreise um die Ziffer fest.

Ziffernfarbe Legt eine Farbe für die Countdown-Ziffer fest.

Signalton am Ende des Vorspanns Zeigt eine kleine runde Bildmarke im letzten Frame des Vorspanns an.

Signalton bei 2 Sekunden Gibt bei Erreichen der 2-Sekunden-Marke einen Signalton aus.

Signalton jede Sekunde Gibt bei jeder Sekunde des Vorspanns einen Signalton aus.

Sie können die Optionen für den Filmvorspann ändern, indem Sie in der Medienansicht oder im Schnittfenster auf den Vorspann doppelklicken.

Adobe Premiere Elements platziert einen Filmvorspannclip in der Medienansicht. Wenn sich die Marke für die aktuelle Zeit über einem leeren Bereich im Schnittfenster oder im Szenenfenster befindet, wird der allgemeine Filmvorspannclip auch an der Position der Marke für die aktuelle Zeit eingefügt. Wenn die Marke für die aktuelle Zeit sich über einem Clip befindet, wird der allgemeine Filmvorspannclip nach diesem Clip eingefügt.

Hinzufügen von Farbbalken und 1-KHz-Signaltönen

Sie können die Farbbalken und die 1-kHz-Signalton-Clips am Anfang des Videos zusammen verwenden. Farbbalken sind mehrfarbige vertikale Balken zu Beginn der Videoausstrahlung, damit der Vorführer die Farbe für das Video anpassen kann.

Der 1-kHz-Signalton ist ein kurzer Ton mit der Frequenz von 1 kHz, der zum Anpassen des Audiopegels dient. Der Vorführer legt für ihn einen bestimmten Pegel als Referenz fest und passt den eigenen Audiopegel entsprechend an. Da einige Audioaufnahmen mit einer bestimmten Tonhöhe kalibriert werden müssen, können Sie die Tonhöhe an die Audioaufnahme anpassen.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien abrufen“.

2 Klicken Sie in der Medienansicht auf „Neues Objekt“ und wählen Sie „Balken und Ton“.

Ein Balken und Ton-Clip wird in der Medienansicht und im Szenenfenster oder im Schnittfenster platziert.

Erstellen und Hinzufügen eines Schwarzstreifen-Videoclips

Schwarzstreifen-Videoclips werden hinzugefügt, um mehrere Filme voneinander zu trennen oder um Pausen im Film zu erzeugen. Sie können auch einen Schwarzstreifen-Videoclip als Titel verwenden.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

2 Klicken Sie auf „Neues Objekt“ und wählen Sie „Schwarzstreifen“.

Erstellen einer Farbmaske für einen Hintergrund

Sie können einen Clip erstellen, der aus einer Volltonmaske besteht, die den ganzen Frame ausfüllt. Sie können diese Maske als Hintergrund für Titel und animierte Clips verwenden.

Helle Farbflächen können beim Anpassen eines Key-Effekts als temporäre Hintergründe verwendet werden, um die Transparenzen besser sichtbar zu machen.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

2 Klicken Sie auf „Neues Objekt“ und wählen Sie „Farbfläche“.

3 Wählen Sie im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe aus und klicken Sie auf „OK“.

In der Medienansicht und im Schnittfenster oder im Szenenfenster wird ein Farbflächenclip platziert.

Verwandte Themen

„Erstellen von Transparenz mit einem Keying-Effekt“ auf Seite 176

„Auswählen einer Farbe mit der Adobe-Farbauswahl“ auf Seite 179

Ändern des Tonwerts von Clips

1 Wählen Sie einen Clip und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Höhe für alle neuen Clips festzulegen, wählen Sie in der Medienansicht die Option „Balken und Ton“.
- Um die Höhe nur für einen Clip festzulegen, wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audioverstärkung“.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Clip-Verstärkung“ eine der folgenden Möglichkeiten und klicken Sie auf „OK“.

- Ziehen Sie das Steuerelement nach links, um die Lautstärke zu verringern, oder nach rechts, um die Lautstärke zu erhöhen.
- Markieren Sie den Steuerelementwert und geben Sie eine Zahl ein, um die Lautstärke zu verringern oder zu erhöhen. Mit einer positiven Zahl wird sie erhöht. Mit einer negativen Zahl wird sie verringert.
- Die Option „Normalisieren“ passt die Spitzenlautstärke in den ausgewählten Clips auf den benutzerspezifischen Wert an. Für einen Clip mit einer Spitzenamplitude von -6 dB wird die Verstärkung z. B. um +6 dB angepasst, falls „Alle Spitzen normalisieren auf“ auf 0,0 dB festgelegt ist.

Arbeiten mit Offlinedateien

Offlinedateien

Eine Offlinedatei ist ein Platzhalter für eine Orignialdatei, die Adobe Premiere Elements momentan nicht auf der Festplatte finden kann. Offlinedateien enthalten Informationen über die fehlenden Quelldateien, die sie darstellen. Wenn eine Offlinedatei im Schnittfenster oder im Szenenfenster angezeigt wird, erscheint im Monitorfenster, im Schnittfenster oder im Szenenfenster die Meldung „Medien offline“.

Verwandte Themen

„Öffnen eines Projekts“ auf Seite 25

Bearbeiten einer Offlinedatei

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

2 Doppelklicken Sie in der Medienansicht auf die Offlinedatei. Das Dialogfeld „Wo befindet sich die Datei [Name der Datei]“ erscheint. Suchen Sie nach der Quelldatei, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf Auswählen.

3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Datei und wählen Sie „Original bearbeiten“ aus, um die Datei zu bearbeiten.

Ersetzen einer Offlinedatei durch eine Datei auf dem Computer

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

2 Wählen Sie in der Medienansicht eine oder mehrere Offlinedateien aus.

3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Medium suchen“.

4 Suchen Sie nach der eigentlichen Quelldatei, wählen Sie diese aus und klicken Sie auf Auswählen.

***Hinweis:** Wenn Sie mehrere Offlinedateien ausgewählt haben, wird für jede Datei das Dialogfeld „Welches Medium anhängen?“ angezeigt. Beachten Sie den Namen der Offlinedatei in der Titelleiste des Dialogfelds, damit Sie sie mit der richtigen Originaldatei verbinden.*

Arbeiten mit Seitenverhältnissen und Feldoptionen

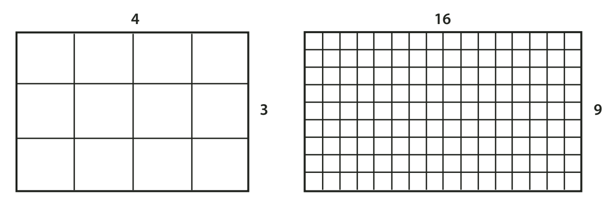
Seitenverhältnisse

Unter Seitenverhältnis versteht man das Verhältnis von Breite zu Höhe. Videoframes haben ebenso ein Seitenverhältnis (Frame-Seitenverhältnis) wie die Pixel, aus denen sich der Frame zusammensetzt (Pixel-Seitenverhältnis). Einige Video-Camcorder können verschiedene Frame-Seitenverhältnisse aufzeichnen und für NTSC- und PAL-Videostandards gelten verschiedene Pixel-Seitenverhältnisse. Wenn die hinzugefügten Dateien verzerrt aussehen, wenn also beispielsweise ein runder Kreis oval angezeigt wird, liegt wahrscheinlich ein Konflikt zwischen dem Seitenverhältnis des Bildes und dem Seitenverhältnis des Projekts vor.

Adobe Premiere Elements versucht automatisch, ds Pixel-Seitenverhältnis des Originalclips zu erkennen und anzugleichen, damit die Verzerrung unterbunden wird. Wenn ein Clip in Adobe Premiere Elements verzerrt angezeigt wird, können Sie das entsprechende Pixel-Seitenverhältnis manuell ändern. Es ist wichtig, das Pixel-Seitenverhältnis vor dem Frame-Seitenverhältnis anzupassen, da ein falsches Frame-Seitenverhältnis häufig dadurch verursacht wird, dass das Pixel-Seitenverhältnis eines Originalclips falsch interpretiert wird.

Frame-Seitenverhältnis

Das *Frame-Seitenverhältnis* beschreibt das Verhältnis von Breite zu Höhe der Bildabmessungen. DV NTSC weist zum Beispiel ein Frame-Seitenverhältnis von 4:3 auf (also eine Breite von 4,0 und eine Höhe von 3,0). Zum Vergleich: Ein typischer Widescreen-Frame hat ein Frame-Seitenverhältnis von 16:9. Viele Camcorder mit Widescreen-Modus können mit diesem Seitenverhältnis aufnehmen. Viele Filme werden sogar mit einem noch breiteren Seitenverhältnis aufgenommen.



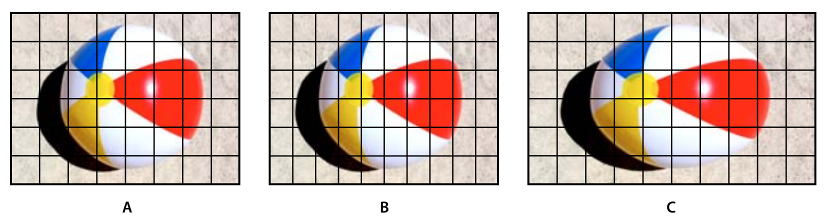
Frame-Seitenverhältnis 4:3 (links) und das breitere Frame-Seitenverhältnis 16:9 (rechts)

Wenn Sie Clips zu einem Projekt mit einem anderen Frame-Seitenverhältnis hinzufügen, müssen Sie festlegen, wie die unterschiedlichen Werte angeglichen werden. Es gibt z. B. zwei gängige Methoden, um einen Breitbildfilm mit einem Frame-Seitenverhältnis von 16:9 auf einem herkömmlichen Fernseher mit einem Frame-Seitenverhältnis von 4:3 abzuspielen. Sie können die gesamte Breite des 16:9-Frames in einen schwarzen 4:3-Frame einfügen (so genanntes *Letterboxing*), was zu schwarzen Streifen über und unter dem Widescreen-Frame führt. Oder Sie füllen den 4:3-Frame mit einem ausgewählten Teil des 16:9-Frames aus (so genanntes *Pan & Scan*). Obwohl mit dieser Technik die schwarzen Streifen entfernt werden, geht auch ein Teil der Handlung verloren. Adobe Premiere Elements zeigt automatisch sämtliches 16:9-Filmmaterial, das Sie einem Projekt mit einem Seitenverhältnis von 4:3 hinzufügen, im Letterboxing-Format an.

Pixel-Seitenverhältnis

Das Pixel-Seitenverhältnis beschreibt das Verhältnis von Breite zu Höhe in einem einzigen Pixel eines Frames. Das Pixel-Seitenverhältnis variiert, da die Anzahl der Pixel, die zum Ausfüllen eines Frames benötigt wird, von dem jeweiligen Videosystem abhängt. Viele Computer-Videostandards definieren zum Beispiel einen Frame mit einem Seitenverhältnis von 4:3 als 640 x 480 Pixel. Quadratische Pixel, die in sich ein Seitenverhältnis von 1:1 haben, füllen den horizontalen und vertikalen Bereich dieses Frames vollständig aus. Videostandards wie DV NTSC (der Standard für die meisten DV-Camcorder in den USA) definieren jedoch einen Frame mit einem Seitenverhältnis von 4:3 als 720 x 480 Pixel. Um also alle diese Pixel in den Frame einzupassen, müssen die Pixel schmaler als quadratische Pixel sein. Diese schmalen Pixel werden Rechteckpixel genannt und haben ein Seitenverhältnis von 0,9:1 und werden deshalb auch 0,9er genannt. DV-Pixel werden in Systemen, die NTSC-Videos produzieren, vertikal ausgerichtet und in Systemen, die PAL-Videos produzieren, horizontal. In Adobe Premiere Elements wird das Pixel-Seitenverhältnis eines Clips neben seinem Miniaturbild in der Medienansicht angezeigt.

Wenn Sie Rechteckpixel auf einem Monitor für Quadratpixel anzeigen, erscheinen Bilder verzerrt (beispielsweise werden Kreise oval angezeigt. Bei Anzeige auf einem Fernsehmonitor werden die Bilder jedoch richtig proportioniert dargestellt, da sie Rechteckpixel verwenden. Adobe Premiere Elements kann Clips mit verschiedenen Pixel-Seitenverhältnissen ohne Verzerrung anzeigen und ausgeben, da sie automatisch an das Pixel-Seitenverhältnis des Projekts angepasst werden. Gelegentlich wird ein Clip verzerrt angezeigt, wenn Adobe Premiere Elements das Pixel-Seitenverhältnis falsch interpretiert. In diesem Fall können Sie die Verzerrung korrigieren, indem Sie das Pixel-Seitenverhältnis des Originalclips manuell angeben.



Pixel- und Frame-Seitenverhältnis
***A.** Quadratpixel und das 4:3-Frame-Seitenverhältnis* ***B.** Rechteckpixel und das 4:3-Frame-Seitenverhältnis* ***C.** Auf einem Quadratpixel-Monitor angezeigte unkorrigierte Rechteckpixel*

Aufnehmen oder Hinzufügen von verschiedenen Seitenverhältnissen

Adobe Premiere Elements versucht automatisch, das Pixel-Seitenverhältnis anzugleichen und die Framegröße hinzugefügter Bilder zu übernehmen. Hinzugefügte Bilder werden wie folgt behandelt:

- Wenn Sie Videos mit der D1-Auflösung von 720 x 486 oder der DV-Auflösung von 720 x 480 aufnehmen oder hinzufügen, wird in Adobe Premiere Elements für diese Datei automatisch das Pixel-Seitenverhältnis auf D1/DV NTSC (0,9) eingestellt. Beim Hinzufügen von Aufnahmen mit der D1- oder DV-Auflösung von 720 x 576 wird das Pixel-Seitenverhältnis für diese Datei in Adobe Premiere Elements automatisch auf D1/DV PAL (1,067) gesetzt. Es wird jedoch empfohlen, sich immer in der Medienansicht oder im Dialogfeld „Filmmaterial interpretieren" von der richtigen Interpretation aller Dateien zu vergewissern.
- Adobe Premiere Elements weist Dateien automatisch Pixel-Seitenverhältnisse zu. Dabei werden Einträge aus der Datei „Interpretation Rules.txt" verwendet, die sich im Ordner „Adobe Premiere Elements/Plug-Ins" befindet. Wenn ein bestimmter Bildtyp beim Hinzufügen permanent falsch interpretiert (verzerrt) wird, können Sie die Einträge in der Datei „Interpretation Rules.txt" mit einem Texteditor wie Notepad ergänzen oder ändern. Wenn Sie das Pixel-Seitenverhältnis für Dateien, die sich bereits in einem Projekt befinden, überschreiben möchten, verwenden Sie den Befehl „Filmmaterial interpretieren".
- Wenn Sie die Größe eines Clips in Adobe Premiere Elements ändern möchten und sein Pixel-Seitenverhältnis richtig ist, wählen Sie den Clip aus und ändern die Skalierungseigenschaft des Bewegungseffekts. Der Bewegungseffekt steht in der Eigenschaftenansicht zur Verfügung, wenn der Clip im Schnittfenster oder im Szenenfenster ausgewählt ist.

Anzeigen des Seitenverhältnisses eines Projekts

Die bei Projektstart gewählte Vorgabe bestimmt das Pixel-Seitenverhältnis für das Projekt. Sie können das Seitenverhältnis nicht mehr ändern, nachdem es einmal festgelegt wurde.

❖ Wählen Sie „Bearbeiten" > „Projekteinstellungen" > „Allgemein".

Verwandte Themen

„Öffnen eines neuen Projekts" auf Seite 24

„Projekteinstellungen und Projektvorgaben" auf Seite 33

Anpassen des Pixel-Seitenverhältnisses für ein Standbild oder einen Originalclip

Indem Sie sicherstellen, dass alle Dateien richtig interpretiert werden, können Sie Aufnahmen mit unterschiedlichen Seitenverhältnissen im gleichen Projekt kombinieren und Ergebnisse erzielen, bei denen die Originalbilder nicht verzerrt sind.

***Wichtig:** Das Pixel-Seitenverhältnis einer Datei muss auf das ursprüngliche Verhältnis eingestellt werden, nicht auf das Verhältnis des Projekts und der letztendlichen Ausgabedatei.*

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

2 Wählen Sie das Standbild oder den Originalclip aus.

3 Wählen Sie „Datei“ > „Footage interpretieren.

4 Wählen Sie im Abschnitt „Pixel-Seitenverhältnis“ die Option „Pixel-Seitenverhältnis aus Datei verwenden“, um das in der Datei gespeicherte Originalverhältnis zu verwenden, oder wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü „Angleichen an“:

Quadratpixel Verwendet das Pixel-Seitenverhältnis 1,0. Diese Einstellung ist zu verwenden, wenn der Originalclip eine Framegröße von 640 x 480 oder 648 x 486 aufweist oder die Datei aus einer Anwendung exportiert wurde, die ausschließlich Quadratpixel unterstützt.

D1/DV NTSC Verwendet das Pixel-Seitenverhältnis 0,9. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Ihr Originalclip eine Framegröße von 720 x 480 oder 720 x 486 aufweist und ein Frame-Seitenverhältnis von 4:3 beibehalten werden soll. Diese Einstellung eignet sich außerdem für Clips, die aus einer Anwendung exportiert wurden, die rechteckige Pixel unterstützt, z. B. 3D-Animationen.

***Hinweis:** Weitere Informationen über D1 finden Sie im Glossar in der Hilfe zu Adobe Premiere Elements.*

D1/DV NTSC Widescreen Verwendet das Pixel-Seitenverhältnis 1,2. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Ihr Originalclip eine Framegröße von 720 x 480 oder 720 x 486 aufweist und ein Frame-Seitenverhältnis von 16:9 beibehalten werden soll.

D1/DV PAL Verwendet das Pixel-Seitenverhältnis 1,0666. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Ihr Originalclip eine Framegröße von 720 x 576 aufweist und ein Frame-Seitenverhältnis von 4:3 beibehalten werden soll.

D1/DV PAL Widescreen Verwendet das Pixel-Seitenverhältnis 1,4222. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Ihr Originalclip eine Framegröße von 720 x 576 aufweist und ein Frame-Seitenverhältnis von 16:9 beibehalten werden soll.

Anamorphisch 2:1 Verwendet das Pixel-Seitenverhältnis 2,0. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Ihr Originalclip anamorphisch aus einem Filmframe mit einem 2:1-Seitenverhältnis übertragen wurde.

HD Anamorphisch 1080 Verwendet das Pixel-Seitenverhältnis 1,333.

Verwenden von Quadratpixeln in einem D1- oder DV-Projekt

Sie können in einem DV-Projekt Quadratpixel-Aufnahmen verwenden und eine nicht verzerrte Bildausgabe erzeugen. Adobe Premiere Elements führt entweder ein „Upsampling“ (Erhöhung) oder „Downsampling“ (Verringerung) der Auflösung einer Datei durch, die nicht mit der Framegröße des Projekts übereinstimmt. Weil beim Downsampling ein qualitativ besseres Bild erzeugt wird, ist es besser, Dateien zu erstellen, die größer als die Framegröße des Projekts sind, so dass in Adobe Premiere Elements kein Upsampling und damit eine Vergrößerung der Datei erfolgen muss.

❖ Bereiten Sie die Datei mit einer der folgenden Methoden vor, um sie anschließend in Adobe Premiere Elements aufzunehmen bzw. hinzuzufügen :

- Wenn die Endausgabe im DV (NTSC)-Format erfolgen soll, erstellen und speichern Sie eine Framegröße von 720 x 540, um Upsampling zu vermeiden, oder stellen Sie die Framegröße auf 640 x 480, um Halbbildverzerrungen bei Dateien mit Halbbild-Rendering (z. B. 3D-Animationen) zu verhindern).
- Wenn die Endausgabe im DV (PAL)-Format erfolgen soll, erstellen und speichern Sie eine Framegröße von 768 x 576, um Upsampling und Halbbildverzerrungen bei Dateien mit Halbbild-Rendering (z. B. 3D-Animationen) zu vermeiden).

- Wird als Endausgabe D1 (NTSC) erzeugt, erstellen und speichern Sie das Projekt mit einer Framegröße von 720 x 540.
- Wurde die Quadratpixel-Datei mit derselben Framegröße wie im Projekt erstellt und gespeichert (z. B. 720 x 480), nicht aber mit dem Pixel-Seitenverhältnis des Projekts, können Sie das Bild auf Wunsch unter Verwendung einer anderen Framegröße (z. B. 720 x 540) neu gestalten). Dies ist erforderlich, wenn die Anwendung, mit der Sie die Datei vorbereiten, ausschließlich quadratische Pixel unterstützt.

Festlegen von Feldoptionen für importiertes Interlaced-Video

In dem meisten Videos besteht jeder Frame aus zwei *Halbbildern*. Ein Halbbild enthält die ungeraden Zeilen des Frames, das andere die geraden Zeilen. Es handelt sich um *Zeilensprung*-Halbbilder, d. h. kombinierte Bilder, die zusammen ein vollständiges Bild ergeben. Adobe Photoshop Elements umfasst eine Voreinstellung für die umgekehrte Halbbildreihenfolge für Videos, die von einer Festplatte oder einem Camcorder mit Flashspeicher, der obere Halbbilder zuerst verwendet, importiert wurden. Wenn Footage mit umgekehrter Halbbildreihenfolge (obere Halbbilder zuerst) aufgenommen wurde, stellen Sie sicher, dass für Ihr Projekt entweder die Voreinstellung „Standard“ oder „Widescreen“ im Voreinstellungsordner für Festplatte oder Flashspeicher-Camcorder verwendet wird.

Der Zeilensprung ist für den Betrachter normalerweise nicht sichtbar. Da aber jedes Halbbild das Motiv geringfügig zeitversetzt aufzeichnet, lassen sich die beiden Halbbilder erkennen, wenn ein Clip in Zeitlupe wiedergegeben, ein Frame eingefroren oder ein Frame als Standbild exportiert wird. Um dies zu vermeiden, können Sie *Halbbilder zusammenfügen*. Durch das Zusammenfügen von Halbbildern (Deinterlacing) wird ein Halbbild gelöscht, und das verbleibende Halbbild wird entweder dupliziert, oder seine Zeilen werden interpoliert.

Durch die Umkehr der *Halbbild-Dominanz*, d. h. der Reihenfolge, in der die Halbbilder aufgenommen und angezeigt werden, kann es auch zu Wiedergabeproblemen kommen. Wird die Halbbild-Dominanz umgekehrt, kann dies dazu führen, dass die Bewegungen abgehackt aussehen, da die Halbbilder nicht mehr in chronologischer Reihenfolge angezeigt werden. Halbbilder können umgekehrt werden, wenn die Halbbild-Dominanz des ursprünglichen Videobandes das Gegenteil der Halbbild-Dominanz der zur Clipaufnahme verwendeten Grafikkarte oder der Videobearbeitungs- oder Animationssoftware ist, mit der der Clip zuletzt gerendert wurde. Eine Umkehr kann auch erfolgen, wenn Sie einen Interlace-Clip rückwärts abspielen.

Um dies zu vermeiden, können Sie *Halbbilder zusammenfügen*. Durch das Zusammenfügen von Halbbildern (Deinterlacing) wird ein Halbbild gelöscht, und das verbleibende Halbbild wird entweder dupliziert, oder seine Zeilen werden interpoliert. Sie können auch Feldoptionen für einen Interlace-Clip festlegen, so dass die Bild- und Bewegungsqualität des Clipbildes erhalten bleiben, wenn die Clipgeschwindigkeit geändert, ein Filmstreifen exportiert, ein Clip rückwärts abgespielt oder ein Videoframe eingefroren werden.

1. Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus und klicken Sie auf „Clip“ > „Video-Optionen“ > „Halbbildoptionen“.
2. Wählen Sie „Halbbilddominanz umkehren“, um die Reihenfolge zu ändern, in der die Halbbilder des Clips angezeigt werden. Diese Option ist nützlich, wenn die Halbbilddominanz des Clips nicht Ihrer Ausrüstung entspricht oder wenn Sie einen Clip rückwärts abspielen.
3. Wählen Sie als Verarbeitungsoptionen eine der folgenden Möglichkeiten und klicken Sie auf OK.

Kein Die Halbbilder des Clips werden nicht berechnet.

Aufeinanderfolgende Frames auf Halbbilder verteilen Paare von aufeinander folgenden Frames im Zeilenfolgeverfahren (keine Zeilensprung-Halbbilder) werden in Zeilensprung-Halbbilder umgewandelt. Mit dieser Option können 60-fps-Animationen im Zeilenfolgeverfahren in das 30-fps-Halbbild-Videoformat umgewandelt werden. Dies ist mitunter erforderlich, weil viele Animationsprogramme keine Halbbildframes erzeugen.

Halbbilder immer zusammenfügen Halbbilder werden in ganze Frames für das Zeilenfolgeverfahren umgewandelt. Adobe Premiere Elements realisiert das Erzeugen von Frames aus Halbbildern durch Weglassung eines Halbbilds und Interpolation eines neuen Halbbilds auf der Basis der Zeilen des verbleibenden Halbbilds. Es wird das Halbbild

behalten, das Sie über die Option „Halbbildeinstellungen“ in den Projekteinstellungen festgelegt haben. Wenn Sie „Keine Halbbilder“ festgelegt haben, behält Adobe Premiere Elements das obere Halbbild bei, falls Sie nicht zuvor die Option „Halbbild-Dominanz umkehren“ gewählt haben. (In diesem Fall bleibt das untere Halbbild erhalten.) Diese Option ist für das „Einfrieren“ (Standbild) eines Frames im Clip sinnvoll.

Flimmern reduzieren Verhindert, dass dünne horizontale Details in einem Bild flimmern, indem die beiden Halbbilder geringfügig weichgezeichnet werden. Ein Objekt, das so dünn wie eine Abtastlinie ist, flimmert, da es nur in jedem zweiten Halbbild erscheint.

Verwandte Themen

„Erstellen oder Ändern von Projektvoreinstellungen“ auf Seite 34

Importieren von Audiodaten im 5.1-Format

Adobe® Premiere® Elements 10 erleichtert den Import und die Wiedergabe von 5.1-Audioclips im selben Format wie in den Projektvorgaben festgelegt. Sie können beim Erstellen von Filmen AVCHD-Videodaten mit Audiodaten im Stereoformat oder im 5.1- und Stereoformat kombinieren. Sie können Clips unabhängig von ihrem Audioformat (Stereo oder 5.1) im Schnittfenster zwischen Spuren verschieben. Wenn Sie eine 5.1-Audiodatei in einen Stereokanal importieren, wird dieser in das 5.1-Format konvertiert (oder umgekehrt). Um einen 5.1-Kanal-Track zu erstellen, ziehen Sie einen 5.1-Kanal-Audio-Video-Clip oder 5.1-Kanal-Nur-Audio-Clip in den leeren Bereich der Zeitleiste eines Stereoprojekts. Ein 5.1-Kanal-Track in einem Stereo-Projekt wird erstellt. Um einen Stereo-Track in einem 5.1-Kanal-Projekt zu erstellen, ziehen Sie einen Stereo-Clip per Drag & Drop in den leeren Bereich der Zeitleiste. Ein Stereo-Track in einem 5.1-Kanal-Projekt wird erstellt.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie auf dem Willkommenbildschirm die Option „Neues Projekt“ aus.
- Ist Adobe Premiere Elements geöffnet, wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Projekt“ .

2 Klicken Sie auf „Einstellungen ändern“, um die zu verwendenden Vorgaben zu ändern. Wählen Sie aus dem AVCHD-Ordner die Option „Full HD 1080i 30 5.1 channel“ und klicken Sie auf „OK“.

3 Geben Sie im Dialogfeld „Neues Projekt“ einen Namen und Speicherort für das Projekt ein und klicken Sie auf „OK“.

Im Schnittfenster wird neben den Audiospuren „5.1“ angezeigt. Jetzt können Sie Clips in das Projekt ziehen. Allerdings werden die Audiodaten je nachdem, wie die Mediendatei eingefügt wird, einem Kanaltyp zugeordnet.

Ziehen von Clips in das Monitorfenster

Wenn Sie Clips in das Monitorfenster ziehen, werden die Audiodaten dem Kanaltyp von Audiospur 1 zugeordnet.

Wenn Sie allerdings beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten, stehen die folgenden zusätzlichen Optionen zur Verfügung. Je nach Ihrer Auswahl werden dann andere Audiozuordnungen verwendet.

Nach dieser Szene einfügen Die Audiodaten werden der Audiospur 1 zugeordnet, und der Clip wird in Videospur 1/Audiospur 1 eingefügt. Dieser Clip wird am Ende des vorhandenen Clips eingefügt, das aktuell durch die CTI markiert ist.

Teilen und einfügen Die Audiodaten werden der Audiospur 1 zugeordnet, und der Clip wird in Videospur 1/Audiospur 1 eingefügt. Der aktuelle Clip wird an dem Punkt, der von CTI gezeigt wird, geteilt. Der Clip wird an diesem Punkt eingefügt.

Oben platzieren Wenn oberhalb von Videospur 1/Audiospur 1 noch eine leere Spur verfügbar ist, wird der ausgewählte Clip in diese Spur eingefügt und dem Kanaltyp dieser Spur zugeordnet. Falls keine leere Spur verfügbar ist, wird eine neue Spur mit dem für den ausgewählten Clip passenden Kanaltyp erstellt. Adobe Premiere Elements legt das Video in einer Spur über dem bereits vorhandenen Video auf dem CTI ab. Die neue Videodatei überschneidet den bereits vorhandenen Videoclip.

Bild in Bild Wenn oberhalb von Videospur 1/Audiospur 1 noch eine leere Spur verfügbar ist, wird der ausgewählte Clip in diese Spur eingefügt und dem Kanaltyp dieser Spur zugeordnet. Falls keine leere Spur verfügbar ist, wird eine neue Spur mit dem für den ausgewählten Clip passenden Kanaltyp erstellt. Adobe Premiere Elements bringt das bereits vorhandene und das eingefügte Video in eine simultane Position. Dem Benutzer werden beide Videos angezeigt.

Im Vordergrund platzieren und Videomerge anwenden Wenn oberhalb von Videospur 1/Audiospur 1 noch eine leere Spur verfügbar ist, wird der ausgewählte Clip in diese Spur eingefügt und dem Kanaltyp dieser Spur zugeordnet. Falls keine leere Spur verfügbar ist, wird eine neue Spur mit dem für den ausgewählten Clip passenden Kanaltyp erstellt. Adobe·Premiere·Elements·legt das Video in einer Spur über dem bereits vorhandenen Video auf dem CTI ab und wendet den VideoMerge-Effekt auf das neue Video an. Die unterhalb und oberhalb liegenden Videos werden angezeigt.

Clip ersetzen Der Clip wird ersetzt, und die Zuordnung entspricht dem Kanaltyp der Spur des ersetzten Clips.

Hinweis: *Wenn Sie einen Clip, der nur Audiodaten enthält, im Monitorfenster ablegen, wird er auf der Soundtrackspur platziert und als Stereokanal zugeordnet.*

Einfügen von Clips in der Medienansicht

Wenn Sie in der Medienansicht mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen Clip klicken und „In Schnittfenster einfügen“ wählen, wird der Clip der Spur „Audio 1“ zugeordnet. Der Clip wird in die Spur „Video 1“/„Audio 1“ eingefügt.

Kapitel 6: Verwalten von Clips mithilfe von Elements Organizer

Elements Organizer stellt Ihnen zahlreiche Optionen zur Verfügung, mit denen Sie Elemente klassifizieren und verwalten können. Dieser Abschnitt bietet einen kurzen Überblick über Elements Organizer. Lesen Sie das Benutzerhandbuch zu Elements Organizer, um weitere Informationen zu diesem Thema zu erhalten.

Suchen nach Dateien im Elements Organizer

Sie können Alben, intelligente Alben, Projekte, Stichwort-Tags, intelligente Tags und Klassifizierungen als Filter für eine Schnellsuche nach speziellen Dateien verwenden. Darüber hinaus können Sie nach Datum, Datumsbereich oder Medientyp der Dateien suchen. Auf diese Weise können Sie sowohl im Elements Organizer als auch im Arbeitsbereich „Projekt" nach Dateien suchen.

Weitere Informationen zum Suchen von Dateien im Elements Organizer finden Sie unter dem entsprechenden Hilfethema im Benutzerhandbuch zu Elements Organizer.

Dateivorschau im Elements Organizer

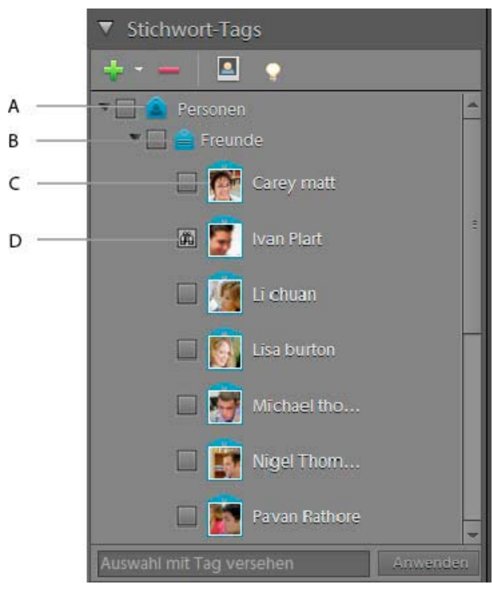
1 Doppelklicken Sie im Elements Organizer auf die Miniaturansicht.

2 Bei Video- und Audiodateien klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen", um eine Vorschau der Datei anzuzeigen.

Tagging von Dateien

Kennzeichnen von Mediendateien mit Tags im Elements Organizer

Im Elements Organizer können Sie bei der Klassifizierung Ihrer digitalen Elemente Stichwort-Tags, intelligente Tags, Alben und intelligente Alben erstellen und damit arbeiten.



Fenster „Tagging" im Elements Organizer
***A.** Kategorie **B.** Unterkategorie **C.** Stichwort-Tag **D.** Suchfeld*

Sie können intelligente Tags zum Sortieren Ihrer Dateien verwenden, aber Sie können die Dateien auf diese Weise nicht bearbeiten oder weitere hinzufügen. Intelligente Tags werden automatisch mit der Option „Automatische Analyse" hinzugefügt. Sie können intelligente Tags auch manuell auf dieselbe Weise wie Stichwort-Tags anwenden.

Im Elements Organizer können Sie folgende Aufgaben ausführen:

- Anzeigen, Erstellen, Bearbeiten und Löschen von Stichwort-Tags, Tag-Kategorien und Tag-Unterkategorien.
- Einordnen von Stichwort-Tags in Kategorien und Unterkategorien.
- Anzeigen, Erstellen, Bearbeiten und Löschen von Alben und intelligenten Alben.
- Filtern von Dateien nach Typ, Tags, Sternebewertung, Datumsbereich, Album, intelligentem Album und Projekt.
- Vorschau von Videos, Bildern und Audio.
- Erstellen von Stapeln ähnlicher Standbilddateien.
- Anzeigen von Clips mit und ohne intelligente Tags. Sie können auch ausgewählten Videos intelligente Tags hinzufügen.

Hinzufügen und Entfernen von Tags zu und von Dateien

Sie können Stichwort- oder intelligente Tags zu Dateien hinzufügen, die mit dem entsprechenden Tag verknüpft sind. Sie können einer Datei auch mehrere Tags hinzufügen. Wenn Sie der Ansicht sind, dass ein Tag eine Datei nicht korrekt darstellt, können Sie es entfernen.

Hinzufügen von Tags im Elements Organizer

❖ Führen Sie im Elements Organizer einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie ein Tag einer Datei zuordnen möchten, ziehen Sie das Tag aus dem Stichwort-Tag-Fenster auf die Datei.

- Wenn Sie dasselbe Tag mehreren Dateien zuordnen möchten, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste bzw. Strg-Taste auf die gewünschten Dateien. Ziehen Sie anschließend das Tag aus dem Stichwort-Tag-Fenster auf die ausgewählten Dateien.
- Wenn Sie einer oder mehreren Dateien mehrere Tags zuordnen möchten, klicken Sie im Stichwort-Tag-Fenster bei gedrückter Umschalttaste bzw. Strg-Taste auf die gewünschten Tags und ziehen Sie sie anschließend auf eine der ausgewählten Dateien.

So entfernen Sie ein Tag

❖ Um ein Tag im Elements Organizer zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Miniatur der Datei und wählen Sie „Stichwort-Tag entfernen“ > „[*Name des Tags*]“.

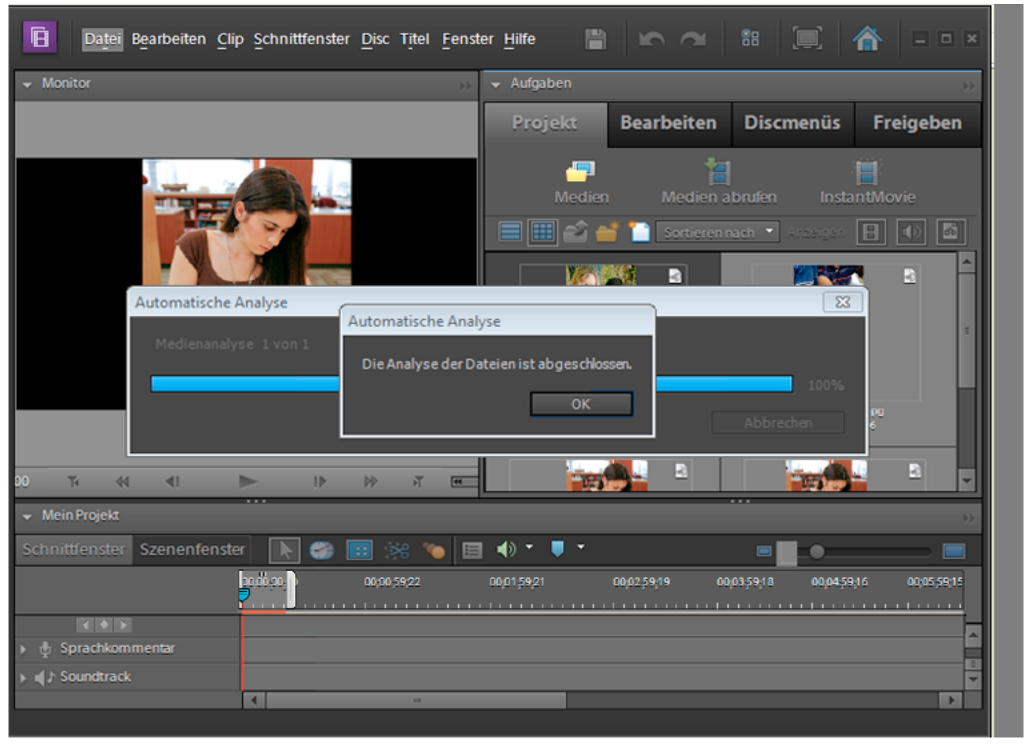
Hinweis: *Um den Elements Organizer zu öffnen, klicken Sie im Arbeitsbereich von Adobe Premiere Elements auf „Organisieren“.*

Medienanalyse

Durch intelligente Tags wird die Suche nach Filmmaterial anhand von Qualität und Inhalt erleichtert (etwa nach bestimmten Personen oder Audioinhalten). Auf diese Weise können Sie das am besten geeignete Filmmaterial bestimmen und ungeeignetes Material (z. B. verschwommene, verwackelte oder dunkle Aufnahmen) aussortieren. Beim Analysieren von Filmmaterial werden intelligente Tags von Adobe Premiere Elements standardmäßig als Hintergrundaufgabe auf alle Daten im Arbeitsbereich „Projekt“ angewendet. Sie können die Medienanalyse deaktivieren:

1. Klicken Sie in Adobe Premiere Elements auf „Organisieren“, um den Elements Organizer zu öffnen.
2. (Windows) Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“. (Mac OS) Wählen Sie „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
3. Deaktivieren Sie die Option „Medien für Smart-Tags automatisch analysieren“.

Sie können von verschiedenen Bereichen in Adobe Premiere Elements aus eine Analyse durchführen. Sie können während der Erstellung von InstantMovies Inhalte analysieren.



Fenster „Automatische Analyse“

Verwandte Themen

„Erstellen eines InstantMovie-Projekts“ auf Seite 20

„Teilen von Szenen nach Timecode oder Inhaltsänderungen“ auf Seite 49

Kennzeichnen mit intelligenten Tags

Während der Analyse von Inhalten auf intelligente Tags führt Adobe Premiere Elements außerdem eine Szenensuche durch. Bei der Szenensuche werden verschiedene Szenen innerhalb eines Clips auf der Grundlage von Inhaltsänderungen in getrennte Unterclips aufgeteilt.

Sie können selbst bestimmen, welche Qualitäts- und Inhaltskategorien analysiert werden sollen. Bei vielen Kategorien, darunter „Audio“ und „Gesichter“, können Sie darüber hinaus aus zahlreichen Unterkategorien wählen. Wenn eine abrupte visuelle Änderung erkannt wird, erstellt Adobe Premiere Elements einen untergeordneten Clip.

Intelligente Tags werden im Elements Organizer in der Kategorie „Intelligente Tags“ angezeigt. Sie können diese Tags anzeigen und sortieren, jedoch können Sie sie nicht löschen oder bearbeiten. (Sie können sie aus den einzelnen Clips löschen.) Klicken Sie im Elements Organizer auf die Schaltfläche „Intelligentes Tag“, um alle Clips anzuzeigen, die über intelligente Tags bzw. keine intelligenten Tags verfügen.

❖ Wählen Sie im Arbeitsbereich „Projekt“ die Clips aus, die Sie analysieren möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Auswahl und wählen Sie „Automatische Analyse durchführen“ .

Hinweis: *Wählen Sie im Elements Organizer die Clips aus, die Sie analysieren möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Auswahl und wählen Sie „Automatische Analyse durchführen“. Um den Elements Organizer zu öffnen, klicken Sie auf „Organizer“. Sie können im Voreinstellungsfenster des Elements Organizer Filter für die automatische Analyse festlegen.*

Verwandte Themen

„Medienanalyse“ auf Seite 78

Anwenden von intelligenten Tags beim Erstellen eines InstantMovie-Projekts

Beim Erstellen eines InstantMovie wird das die automatische Analyse nur für Clips durchgeführt, die zuvor nicht mit intelligenten Tags versehen wurden.

1 Richten Sie ein InstantMovie ein. (Siehe „Erstellen von InstantMovies“ auf Seite 21.)

Wenn Sie ein Thema ausgewählt haben, wird die Ansicht „Passen Sie dieses Thema an“ geöffnet.

2 Wählen Sie „Automatische Analyse“. Alle Kategorien der automatischen Analyse werden analysiert.

Adobe Premiere Elements bearbeitet Ihre Clips für das InstantMovie automatisch anhand der Ergebnisse der automatischen Analyse.

Erstellen, Bearbeiten und Löschen von Stichwort-Tags und Tag-Kategorien

Stichwort-Tags sind benutzerdefinierte Stichwörter wie „Papa“ oder „Italien“, die Sie den Standbildern, Videoclips und Audioclips im Arbeitsbereich „Projekt“ zuordnen können, um sie auf einfache Weise zu ordnen und wiederzufinden. Sie können Stichwörter aus den vier Standardkategorien Personen, Orte, Ereignisse und Andere auswählen. Sie können auch eigene Kategorien und Unterkategorien erstellen. Wenn Sie Stichwort-Tags verwenden, müssen Sie Dateien nicht von Hand in themenspezifische Ordner sortieren oder Dateien entsprechend ihrem Inhalt umbenennen. Stattdessen versehen Sie jede Datei einfach mit einem oder mehreren Stichwort-Tags und rufen die gewünschten Dateien später wieder ab, indem Sie ein oder mehrere Stichwort-Tags auswählen.

Sie könnten zum Beispiel das Stichwort-Tag „Anna“ erstellen und es allen Videos zuordnen, auf denen Ihre Schwester Anna zu sehen ist. Sie können dann alle Videos von Anna – unabhängig vom Speicherort auf dem Computer – im Handumdrehen finden, indem Sie im Organizer das Tag „Anna“ auswählen. Wenn Dateien mit mehreren Stichwort-Tags versehen sind, können Sie nach einer Kombination von Stichwort-Tags suchen, um eine bestimmte Person an einem bestimmten Ort oder bei einem bestimmten Ereignis zu finden. Sie könnten beispielsweise nach allen Stichwort-Tags „Anna“ und allen Stichwort-Tags „Marie“ suchen, um alle Videos von Anna und Marie anzuzeigen. Wenn Sie hingegen alle Urlaubsvideos von Anna in der Toskana finden möchten, könnten Sie nach allen Stichwort-Tags „Anna“ und Stichwort-Tags „Toskana“ suchen.

Gruppieren von Dateien im Elements Organizer

Sie können in Adobe Premiere Elements Szenengruppen und Stapel verwenden, um Filmmaterial zu organisieren. Sie können Versionssätze von Standbildern im Elements Organizer anzeigen, jedoch nicht erstellen oder bearbeiten.

Mehrere Szenengruppen

Wenn Sie für einen Clip eine automatische Analyse oder eine Szenensuche durchführen, kann Adobe Premiere Elements eine Szenengruppe für den Clip erstellen. Szenengruppen sind separate Videoclips verschiedener Szenen innerhalb des Originalclips. Sie sind unterhalb des Originalclips platziert. Szenengruppen vereinfachen das Suchen und Verwenden verschiedener Szenen eines Videoclips.

Wenn Sie beispielsweise einen ganzen Tag filmen, den Sie mit Freunden am Strand verbringen, werden durch die Verwendung der Szenensuche während der Aufnahme (oder später) die einzelnen Szenen des Tages automatisch in separate Clips unterteilt, die alle unter der ersten Szene gruppiert werden. Sie können die Gruppe einblenden, um die einzelnen Szenen anzuzeigen oder zu verwenden.



Ausgeblendete Szenengruppe (oben) und eingeblendete Szenengruppe (unten).

Stapel

Wenn Sie einen Satz visuell ähnlicher Standbilder gruppieren und sich damit die Verwaltung dieser Fotos erleichtern möchten, legen Sie einen Stapel an. Stapel sind der ideale Aufbewahrungsort für mehrere Dateien mit demselben Motiv und tragen dazu bei, dass der Arbeitsbereich „Projekt" übersichtlich bleibt.

Erstellen Sie beispielsweise einen Stapel, um mehrere Bilder zu gruppieren, die Ihre Familie bei ähnlichen Beschäftigungen zeigen (etwa beim Spielen am Strand). Die Anordnung in einem Stapel gewährleistet, dass Sie bequem auf die Bilder zugreifen können und sie nicht mühsam aus langen Miniaturlisten heraussuchen müssen.

Sie können einzelne Dateien aus einem Stapel entfernen, sodass sie als eigenständige Dateien im Elements Organizer angezeigt werden.



Durch das platzsparende Stapeln von Bilddateien können verwandte Bilder zusammengefasst werden.

Entfernen von Dateien aus einem Stapel

Sie können einzelne Dateien aus einem Stapel entfernen, sodass sie als eigenständige Dateien im Elements Organizer angezeigt werden. Es ist jedoch nicht möglich, einzelne Dateien aus einer Szenengruppe zu entfernen.

1. Wählen Sie einen Stapel im Elements Organizer aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste und wählen Sie „Stapel (nur Bild)" > „Fotos im Stapel anzeigen".
3. Wählen Sie mindestens ein Foto aus und wählen Sie dann „Stapel (nur Bild)" > „Element aus Stapel entfernen". Die Datei wird aus dem Stapel entfernt, aber nicht aus dem Elements Organizer oder vom Computer gelöscht.

Festlegen des obersten Fotos in einem Stapel

Standardmäßig erhält die neueste Datei die oberste Position im Stapel.

1 Nachdem Sie den Stapel erstellt haben, klicken Sie im Arbeitsbereich „Projekt“ mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Stapel und wählen Sie „Stapel (nur Bild)“ > „Fotos im Stapel anzeigen“. Daraufhin werden alle Dateien im Stapel angezeigt.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Datei, die zuoberst liegen soll, und wählen Sie „Stapel (nur Bild)“ > „Als erstes Foto festlegen“.

Anzeigen aller Dateien in einer Szenengruppe oder einem Stapel

Wenn Sie alle Dateien einer Szenengruppe oder eines Stapels anzeigen, können Sie eine Datei aus der Gruppe entfernen oder den einzelnen Dateien Tags hinzufügen.

Wenn Sie eine Szenengruppe mit einem Tag versehen, wird das Tag allen Elementen in der Gruppe zugewiesen. Sie können die einzelnen Dateien in der Gruppe nicht mit unterschiedlichen Tags versehen.

Wenn Sie einen Stapel mit einem Tag versehen, wird das Tag allen Dateien im Stapel zugewiesen. Wenn Sie eine Suche anhand des Tags durchführen, werden alle Dateien im Stapel in den Suchergebnissen einzeln angezeigt. Soll das Tag nur einer Datei bzw. einzelnen Dateien in einem Stapel zugewiesen werden, öffnen Sie den Stapel und versehen Sie die Datei bzw. die Dateien mit dem Tag.



Ein- und Ausblenden von Szenengruppen oder Stapeln

1 Um den Stapel zu erweitern, führen Sie im Elements Organizer eines der folgenden Verfahren aus:

- Klicken Sie auf das Dreieck neben der Miniatur für den Stapel.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Videoszenen“ > „Elemente in Szenengruppe einblenden“.
- Klicken sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen Stapel und wählen Sie „Szenengruppe (nur Video)“ > „Elemente in Szenengruppe einblenden“.

2 Um den Stapel wieder zu schließen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf das Dreieck neben der Miniatur für den Stapel.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Videoszenen“ > „Elemente in Szenengruppe ausblenden“.
- Klicken sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen Stapel und wählen Sie „Szenengruppe (nur Video)“ > „Elemente in Szenengruppe ausblenden“.

Erstellen von Alben

Alben

Alben sind digitale Fotosammlungen, in denen Sie Dateien in von Ihnen festgelegten Gruppen ablegen und ordnen können. Sie könnten zum Beispiel ein Album mit dem Namen „Meine 10 besten Urlaubsvideos" erstellen und Ihre zehn Lieblingsvideos dann vom zehntbesten bis zum allerbesten ordnen. Sie können auf Grundlage dieses Albums ein Projekt erstellen. Sie können mit dem Elements Organizer Alben erstellen. Klicken Sie auf „Organizer", um den Elements Organizer zu starten.

Bei Bedarf können Sie die Dateien innerhalb eines Albums auf eine andere Position ziehen, um ihre Reihenfolge zu ändern. Sie können eine Datei mehreren Alben hinzufügen. Eine bestimmte Date könnte z. B. die erste Datei in einem Album und die letzte Datei in einem anderen Album sein.

Sie können Alben in Gruppen ordnen und mehrere Ebenen von Albumgruppen erstellen. Angenommen, Sie erstellen eine Albumgruppe mit dem Titel „Meine Asienreise". Diese Gruppe kann dann das Album „Meine 10 besten Japan-Videos", ein Album mit dem Namen „Meine 10 besten China-Videos" und weitere Alben mit den besten Videos der anderen bereisten Länder enthalten.

Sie können intelligente Alben auch erstellen, indem Sie Kriterien für enthaltene Dateien festlegen, statt spezielle Dateien manuell auszuwählen. Die Inhalte der intelligenten Alben werden automatisch aktualisiert, sobald den Dateien entsprechende Kriterien hinzugefügt werden. Wenn Sie beispielsweise ein intelligentes Album erstellen, das alle Videos mit dem Stichwort-Tag „Clara" enthält, werden diesem Album zusätzliche Videos hinzugefügt, wenn Sie sie mit diesem Stichwort-Tag versehen.

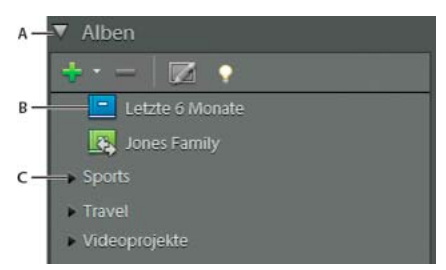
Erstellen eines Albums oder einer Albumgruppe

Sie können jederzeit ein neues Album oder eine Gruppe neuer Alben erstellen. Sie können zum Beispiel eine Albumgruppe mit dem Namen „Urlaub" und darin separate Alben erstellen – eins für jeden Urlaub, von dem Sie Fotos besitzen.

Erstellen und Bearbeiten von Smart-Alben

Smart-Alben

Genau wie Alben enthalten auch intelligente Alben die Dateien Ihrer Wahl. Statt einzelne Dateien oder Dateigruppen auszuwählen, legen Sie bei intelligenten Alben jedoch Kriterien für die Aufnahme in das Album fest. Wenn Sie dem Elements Organizer neue Dateien hinzufügen, werden die Dateien, die mit den Kriterien für das intelligente Album übereinstimmen, ebenfalls automatisch in das intelligente Album aufgenommen. Intelligente Alben aktualisieren sich selbstständig.



A. Überschrift des Album-Fensters B. Smart-Album C. Albumgruppe

Erstellen eines Smart-Albums

Sie können ein intelligentes Album erstellen, indem Sie Dateitypen, die Sie mit aufnehmen wollen, auswählen, oder Sie legen im Dialogfeld „Neues intelligentes Album“ eigene Kriterien fest. Im Dialogfeld „Neues intelligentes Album“ können Sie eine Vielzahl von Kriterien festlegen.

Kapitel 7: Anordnen von Clips in einem Film

Nachdem Sie Ihrem Projekt Medien hinzugefügt haben, können Sie diese in einer Reihenfolge anordnen, um eine Geschichte zu erzählen, einen bestimmten Eindruck zu erzeugen oder eine gewisse Idee zu vermitteln. Sie können auch eine Diashow aus Standbildern erstellen, Video über ein Musikstück legen oder einen Bild-im-Bild-Effekt erzeugen. Nachdem Sie die Medien angeordnet haben, können Sie eine Vorschau des Films anzeigen.

Sie können Clips vorsortieren (einen Rohschnitt erstellen), indem Sie die Symbole in der Medienansicht verwenden oder sie in einem Album im Elements Organizer anordnen. Oder Sie können sie ganz einfach in der Reihenfolge in das Schnittfenster oder das Szenenfenster ziehen, in der sie angezeigt werden sollen.

Das Szenenfenster ist für die grundlegende Filmbearbeitung nützlich; das Schnittfenster eignet sich am besten für erweiterte Bearbeitungstechniken. Sie können bei der Bearbeitung zwischen dem Schnittfenster und dem Szenenfenster wechseln. Sie können Clips zum Beispiel in der richtigen Reihenfolge anordnen, Sprachkommentare aufzeichnen, Titel erstellen, Musik hinzufügen und im Szenenfenster Übergänge festlegen. Anschließend können Sie in das Schnittfenster wechseln, um Clips übereinanderzulegen, Clips zuzuschneiden und weitere Soundtracks hinzuzufügen.

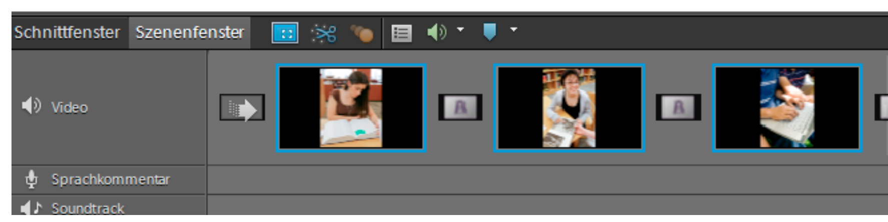
Anordnen von Clips im Szenenfenster

Übersicht über das Szenenfenster

Das Szenenfenster bildet den Ort, an dem Sie die Clips zu einem Film anordnen können. Im Szenenfenster wird jeder Clip durch sein erstes Bild dargestellt. Auf diese Weise können Sie die Clips unabhängig von ihrer Länge in einer schlüssigen Sequenz anordnen. Diese Technik wird manchmal auch als *Storyboard-Bearbeitung* bezeichnet. Das Szenenfenster zeigt Folgendes an:

- Videospur für Videoclips und andere Bilder
- Sprachkommentarspur für Sprachaufnahmen
- Soundtrack für Hintergrundmusik und andere Sounds

Im Szenenfenster können Sie außerdem Titel, Übergänge, Spezialeffekte und Marken hinzufügen. Verwenden Sie das Szenenfenster, um den Film schnell und einfach zusammenzustellen. Für die fortgeschrittene Bearbeitung verwenden Sie das Schnittfenster.



Szenenfenster

Das Szenenfenster enthält ebenso wie das Schnittfenster die folgenden Werkzeuge, die einen einfachen Zugriff auf häufig verwendete Funktionen ermöglichen:

Eigenschaftenwerkzeug Öffnet das Eigenschaftenfenster des Aufgabenfensters für den ausgewählten Clip.

Schwenk- und Zoomwerkzeug Öffnet das Dialogfeld „Schwenken und Zoomen“, mithilfe dessen Sie den Schwenk- und Zoomeffekt auf das ausgewählte Bild bzw. den ausgewählten Filmclip anwenden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Schwenken und Zoomen zum Erstellen videoähnlicher Effekte“ auf Seite 166.

Intelligentes Zuschneidewerkzeug Mit diesem Werkzeug können Sie den intelligenten Zuschneidemodus starten und Clips zuschneiden. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Intelligentes Zuschneiden“ auf Seite 120

Symbol zur Bewegungsverfolgung Damit können Sie die Bewegungsverfolgung aktivieren. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Bewegungsverfolgungseffekt“ auf Seite 233.

Audio-Werkzeuge Werkzeuge, die häufig verwendete Audiofunktionen unterstützen, werden unter „Audio-Werkzeuge“ gruppiert. Audio-Werkzeuge verfügen über folgende Optionen:

- **SmartSound** Wählen Sie im Menü zu den Audio-Werkzeugen die Option „SmartSound“ aus. Das SmartSound-Fenster wird geöffnet. Sie können Soundtracks auswählen und an Ihr Projekt anpassen. (Siehe „Erstellen von SmartSound-Tracks“ auf Seite 263.)

- **Takte suchen** Erkennt Musiktakte in der Soundtrack-Spur des Schnittfensters und fügt bei jedem Takt Marken ohne Nummerierung hinzu. Verwenden Sie dieses Werkzeug, wenn Sie Bearbeitungen vornehmen möchten, die dem Takt der Musik entsprechen sollen. (Siehe „Erstellen von Taktmarken für Soundtracks“ auf Seite 263.)

- **Audio-Mix** Öffnet den Audiomixer, sodass Sie Lautstärke und Balance für die verschiedenen Audiospuren anpassen können. (Weitere Informationen finden Sie unter „Hinzufügen und Mischen von Audio“ auf Seite 261.)

- **SmartMix** Öffnet den SmartMixer. Mit SmartMix kann die Lautstärke der Hintergrundmusik automatisch angepasst werden, damit Dialoge im Vordergrund besser hörbar sind. Weitere Informationen finden Sie unter „SmartMix“ auf Seite 269.

- **Sprachkommentar hinzufügen** Öffnet das Fenster „Sprachkommentar aufnehmen“, das Werkzeuge zum Aufnehmen von Sprachkommentaren enthält. (Weitere Informationen finden Sie unter „Hinzufügen und Mischen von Audio“ auf Seite 261.)

Werkzeug „Marken“ Fügt Disc-Marken im Schnittfenster an der Marke für die aktuelle Zeit ein. (Siehe „Arbeiten mit Menümarken“ auf Seite 274.)

Verwandte Themen

„Übersicht über den Arbeitsbereich“ auf Seite 12

Hinzufügen von Clips im Szenenfenster

Im Szenenfenster können Sie Clips einfach vor oder hinter einem anderen Clip einfügen oder den Clip vor dem Einfügen sogar teilen. Sie können Clips direkt über den Arbeitsbereich „Projekt“ zum Szenenfenster hinzufügen.

Verwandte Themen

„Übersicht über das Schnittfenster“ auf Seite 91

„Hinzufügen von Clips zum Schnittfenster“ auf Seite 95

Platzieren von Clips im Szenenfenster

❖ Ziehen Sie den Clip aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ auf eines der leeren Clipziele im Szenenfenster. Wenn der Mauszeiger die Form des Einfügesymbols annimmt, lassen Sie die Maustaste los.

Hinweis: *Wenn Sie den ersten Clip für Ihr Projekt ziehen, können Sie ihn in das Monitorfenster oder das Szenenfenster ziehen.*

Einfügen eines Clips vor einem anderen Clip im Szenenfenster

❖ Ziehen Sie den Clip aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ auf einen Clip im Szenenfenster.

Der neue Clip wird vor dem Clip angezeigt, auf dem Sie ihn abgelegt haben, und alle nachfolgenden Clips werden nach rechts verschoben.

Einfügen eines Clips nach einem anderen Clip im Szenenfenster

1 Wählen Sie im Szenenfenster den Clip aus, nach dem Sie einen neuen Clip einfügen möchten.

2 Ziehen Sie den Clip aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ in das Monitorfenster.

Der neue Clip wird rechts von dem ausgewählten Clip eingefügt und die nachfolgenden Clips werden nach rechts verschoben.

Einfügen eines Clips in einen anderen Clip im Szenenfenster

Sie können einen Clip schnell in zwei Teile teilen und einen anderen Clip in die Teilung einfügen.

1 Wählen Sie im Szenenfenster den zu teilenden Clip aus.

2 Ziehen Sie im Monitorfenster die Marke für die aktuelle Zeit auf den Frame, an dem die Teilung erfolgen soll.

3 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie einen Clip aus der Medienansicht in das Monitorfenster.

4 Wählen Sie die Option zum Teilen und Einfügen aus.

Adobe Premiere Elements teilt den ersten Clip und fügt den zweiten Clip in die Teilung ein.

Verschieben eines Clips im Szenenfenster

1 Ziehen Sie einen Clip bei gedrückter Umschalttaste von einer Position im Szenenfenster an eine andere Position vor oder nach einem anderen Clip. Der Zielbereich wird durch eine vertikale blaue Linie angezeigt und der Cursor nimmt die Form eines Einfügesymbols an.

2 Lassen Sie die Maustaste los.

3 Sollte der Clip eine Überlagerung haben, wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Szene und ihre Objekte verschieben Verschiebt den Clip mit allen vorhandenen Überlagerungen, z. B. dem Titel.

Nur Szene verschieben Verschiebt den Clip ohne Überlagerungen.

Der Clip wird an die neue Position verschoben, und alle nachfolgenden Clips werden nach rechts verschoben.

Verwandte Themen

„Verschieben eines Clips im Schnittfenster“ auf Seite 99

Löschen eines Clips im Szenenfenster

1 Wählen Sie einen Clip im Szenenfenster aus.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Szene und ihre Objekte löschen Löscht den Clip mit allen vorhandenen Überlagerungen, z. B. dem Titel.

Nur Szene löschen Löscht nur den Clip, jedoch nicht die Überlagerungen.

Der Clip wird aus dem Szenenfenster entfernt.

Verwandte Themen

„Löschen eines Clips im Schnittfenster oder Szenenfenster“ auf Seite 100

Erstellen einer Diashow

Sie können im Szenenfenster ganz einfach eine Diashow aus einer Sammlung von Standbildern erstellen.

Erstellen von Diashows

1 Klicken Sie im Arbeitsbereich „Projekt“ auf die Schaltfläche „Standbilder anzeigen“ und deaktivieren Sie die Optionen „Video anzeigen“ und „Audio anzeigen“ .

2 Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste bzw. Befehlstaste in der Reihenfolge auf die Standbilder, in der sie in der Diashow angezeigt werden sollen.

3 Ziehen Sie die ausgewählte Gruppe in einen Zielbereich im Szenenfenster und wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

Als einzelne Standbilder hinzufügen Mit dieser Option wird jedes Standbild in einen eigenen Zielbereich im Szenenfenster eingefügt.

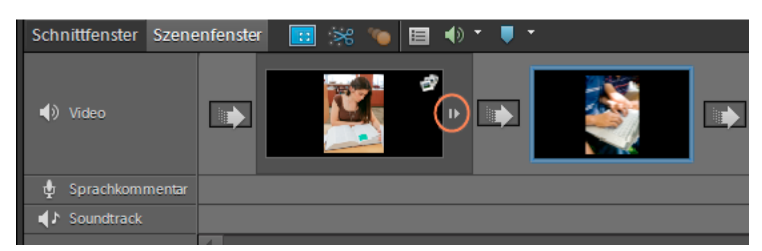
Als zusammengesetzte Diashow hinzufügen Mit dieser Option wird die gesamte Gruppe auf einem Ziel abgelegt. Anschließend kann sie wie ein einziger Clip verschoben werden.

4 Wenn Sie „Als zusammengesetzte Diashow hinzufügen“ wählen, wird das Dialogfeld „Diashow erstellen“ angezeigt. Wählen Sie im Dialogfeld „Diashow erstellen“ die gewünschten Optionen und klicken Sie auf „OK“.

Im ausgewählten Zielbereich des Szenenfensters wird ein gruppierter Diashow-Clip erstellt. Oben rechts neben dem gruppierten Diashow-Clip wird ein Diashow-Symbol angezeigt.

Erweitern oder Schließen von gruppierten Diashows

❖ Klicken Sie im Szenenfenster auf die Leiste zum Erweitern/Schließen rechts neben dem Clip.



Gruppierte Diashow in der Szenenleiste. Mit der Leiste zum Erweitern/Schließen werden alle Dias in der Gruppe ein- oder ausgeblendet.

Die Diashow-Gruppierung wird entweder erweitert, um die Standbilder in Reihenfolge anzuzeigen, oder geschlossen, sodass sie als einzelner Clip erscheint, dessen erstes Bild angezeigt wird.

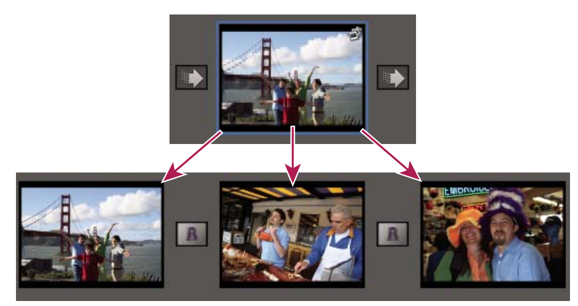
Aufheben der Diashow-Gruppierung

Sie können einen gruppierten Diashow-Clip in eine Reihe einzelner Standbilder konvertieren.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen gruppierten Diashow-Clip im Szenenfenster.
2. Wählen Sie „Szenengruppierung aufheben“.

Bearbeiten einer in Photoshop Elements erstellten Diashow (nur Windows)

Wenn Sie eine Diashow in Adobe Photoshop Elements erstellt haben, können Sie diese auf einfache Weise in Adobe Premiere Elements bearbeiten, indem Sie sie aufteilen und auf die einzelnen Komponenten, wie Bilder, Text und Grafiken, zugreifen.



Aufteilen einer Diashow

1. Stellen Sie sicher, dass das Szenenfenster aktiviert ist.
2. Klicken Sie im Elements Organizer mit der rechten Maustaste auf die Diashow und wählen Sie „An Premiere Elements senden“.

Die Diashow wird im Szenenfenster angezeigt.

3. Klicken Sie im Szenenfenster mit der rechten Maustaste auf die Diashow und wählen Sie „Adobe Elements Organizer-Diashow aufteilen“.
4. Gehen Sie zum Bearbeiten der Diashow wie folgt vor:

- Wählen Sie zum Bearbeiten eines Übergangs den Übergang im Szenenfenster aus und passen Sie die Einstellungen in der Eigenschaftenansicht an.
- Um einen Übergang zu ersetzen, wählen Sie ihn im Szenenfenster aus, klicken im Augabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf die Übergangsschaltfläche . Öffnen Sie den Ordner „Videoüberblendungen“ und ziehen Sie einen neuen Übergang in das Szenenfenster. Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Übergang im Szenenfenster und wählen Sie im daraufhin angezeigten Menü einen neuen Übergang.
- Um einen Clip zu verlängern oder zu verkürzen, wählen Sie ihn im Szenenfenster aus und ziehen den In-Point oder Out-Point in die Minizeitleiste des Monitorfensters.
- Um die Größe oder Position von Text und Grafiken zu ändern, wählen Sie den Clip im Szenenfenster aus und passen den Text oder die Grafiken im Monitorfenster an.
- Um die Lautstärke eines Sprachkommentars oder eines Soundtracks anzupassen, wählen Sie ihn im Szenenfenster aus und ändern die Einstellungen in der Eigenschaftenansicht.

5. Speichern Sie die Diashow und geben Sie sie nach Wunsch frei.

Verwandte Themen

„Verwenden von Dateien aus Photoshop Elements“ auf Seite 65

„Speichern und Freigeben Ihrer Filme“ auf Seite 289

Erstellen einer Bild-im-Bild-Überlagerung

Sie können einen Videoclip in einem kleinen Frame über einem Hintergrundvideoclip, der den gesamten Bildschirm abdeckt, positionieren. Dieser Effekt wird als Bild-im-Bild-Überlagerung bezeichnet.

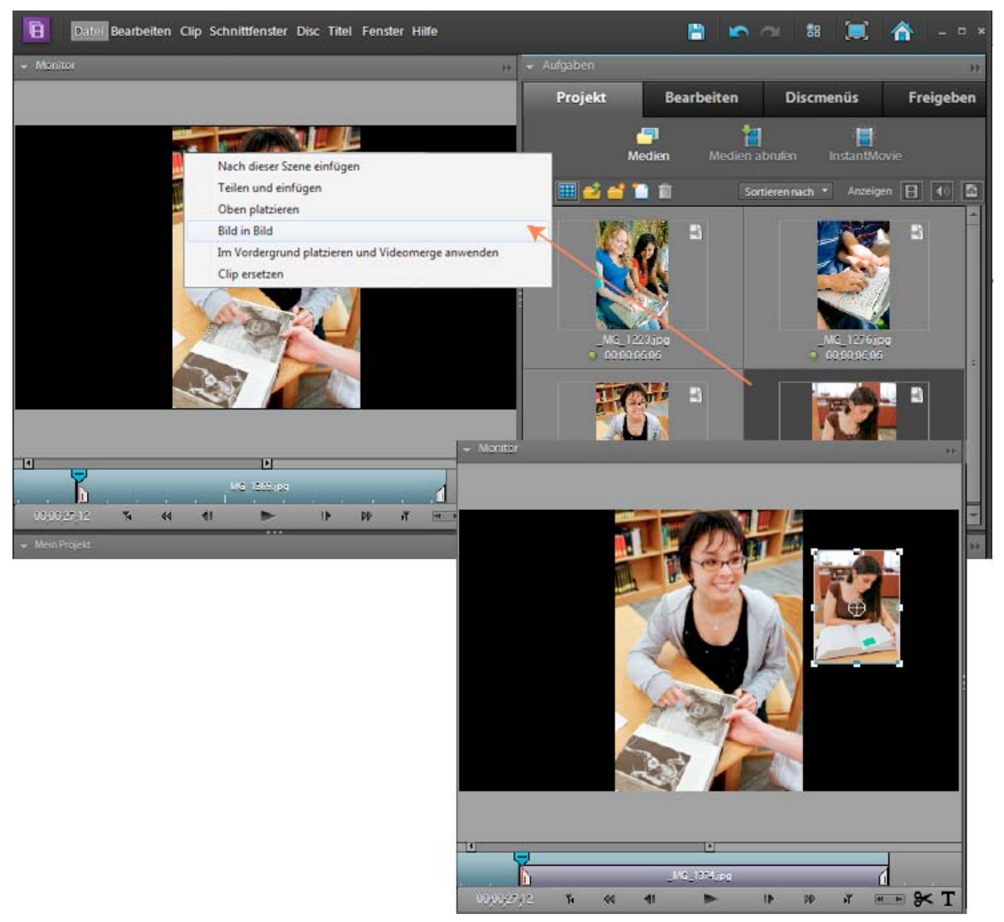


Bild-im-Bild-Überlagerung

***Hinweis:** Weitere Informationen zum Überlagern von Clips durch die Erstellung transparenter Hintergründe finden Sie unter „Überlagerungen und Transparenz“ auf Seite 173.*

Verwandte Themen

„Animieren der Position eines Clips“ auf Seite 231

„Überlagern eines Clips im Schnittfenster“ auf Seite 96

Erstellen einer Bild-im-Bild-Überlagerung

1 Wählen Sie im Szenenfenster den Clip aus, den Sie als Hintergrundclip verwenden möchten.

Der ausgewählte Clip wird im Monitorfenster angezeigt.

2 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

3 Ziehen Sie einen Clip bei gedrückter Umschalttaste aus dem Aufgabenfenster an eine Stelle auf dem Clip im Monitorfenster.

4 Wählen Sie „Bild in Bild“.

Der gezogene Clip wird in einem Frame an der ausgewählten Position auf dem Hintergrundclip angezeigt.

5 Sie können die Position des oberen Clips anpassen, indem Sie ihn an die gewünschte Position im Monitorfenster ziehen.

Hinweis: *Wenn der überlagernde Clip länger ist als der Hintergrundclip, wird er über den folgenden Clips im Szenenfenster in voller Länge angezeigt und überlagert die nachfolgenden Clips während der Wiedergabe.*

Löschen einer Bild-im-Bild-Überlagerung

1 Stellen Sie sicher, dass das Szenenfenster aktiviert ist.

2 Wählen Sie den überlagernden Clip im Monitorfenster aus.

3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die violette Clipdarstellung in der Minizeitleiste des Monitorfensters.

4 Wählen Sie „Löschen“.

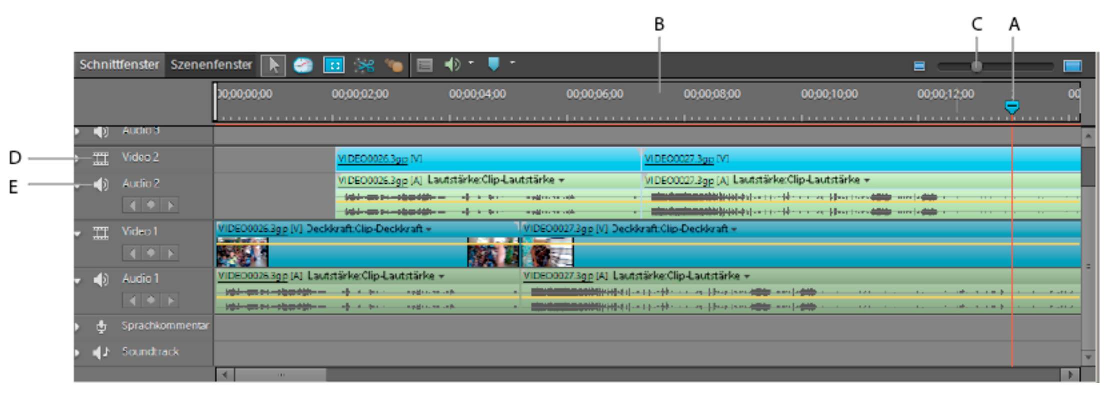
Der überlagernde Clip wird aus dem Szenenfenster und dem Monitorfenster entfernt.

Anordnen von Clips im Schnittfenster

Übersicht über das Schnittfenster

Im Schnittfenster wird das Filmprojekt grafisch in Form von Video- und Audioclips dargestellt, die in vertikalen Spuren angeordnet sind. Wenn Sie Videos von einem digitalen Videogerät erfassen, werden die Clips nacheinander angezeigt. Im Schnittfenster werden die Komponenten des Films in einer Zeitleiste angezeigt, die auch deren zeitliche Beziehung zueinander wiedergibt. Sie können Szenen zuschneiden und hinzufügen, wichtige Frames durch Markierungen hervorheben, Übergänge einfügen und Überblendungen oder Überlagerungen von Clips definieren.

Mit den Zoomsteuerelementen im Schnittfenster können Sie die Ansicht verkleinern, um das gesamte Video anzuzeigen, oder die Ansicht vergrößern, um mehr Details einzublenden. Zudem können Sie die Darstellung der Clips auf den Spuren steuern sowie die Größe der Spuren und des Headerbereichs ändern.



Schnittfenster
***A.** Marke für die aktuelle Zeit* ***B.** Zeitleiste* ***C.** Zoom-Steuerung* ***D.** Videospur* ***E.** Audiospur*

Verwandte Themen

„Verbinden von Video- und Audioclips“ auf Seite 104

„Zuschneiden im Schnittfenster“ auf Seite 125

„Übersicht über das Szenenfenster“ auf Seite 85

„Anpassen der Anzeige von Clips im Schnittfenster“ auf Seite 103

„Ändern der Größe von Spuren“ auf Seite 102

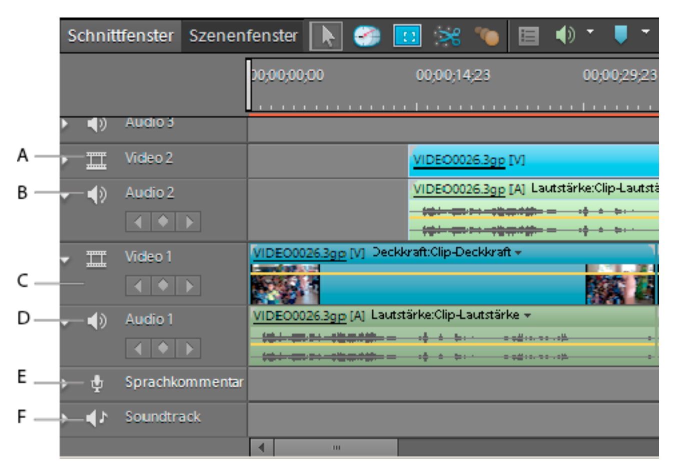
Schnittfensterspuren

Mit Spuren können Sie Video oder Audio überlagern und Compositing-Effekte, Bild-im-Bild-Effekte, Überlagerungstitel, Soundtracks und vieles mehr hinzufügen. Wenn Sie mehrere Audiospuren verwenden, können Sie einer Spur einen Sprachkommentar und einer anderen Spur Hintergrundmusik hinzufügen. Im fertiggestellten Film sind alle Video- und Audiospuren vereinigt.

Standardmäßig enthält das Schnittfenster drei Spuren für Video (oder Standbilder) und Audio , eine Kommentarspur und eine Soundtrack-Spur . Wenn Sie einen *verbundenen Clip* (der sowohl Audio als auch Video enthält) in eine Spur ziehen, werden die Video- und Audiokomponenten zusammen (Video direkt über Audio) in ihren jeweiligen Spuren angezeigt (z. B. Video1 und Audio1). Um alle Spuren anzeigen zu können, müssen Sie im Schnittfenster möglicherweise nach oben oder unten blättern.

***Hinweis:** Weitere Informationen zum Arbeiten mit Spuren im Schnittfenster finden Sie in der Hilfe von Adobe Premiere Elements.*

Wenn Sie einen Clip über die oberste Videospur ziehen und dort ablegen, wird eine neue Spur eingefügt. Die Anzahl der Spuren in einem Projekt ist unbegrenzt und Sie können Spuren jederzeit hinzufügen oder löschen, sogar vor dem Hinzufügen von Clips. Ein Film muss mindestens jeweils eine Spur jedes Typs enthalten (wobei die Spur auch leer sein kann). Die Reihenfolge der Videospuren ist entscheidend, da Clips auf der Videospur 2 die Videos auf Spur 1 überlagern. Audiospuren werden bei der Wiedergabe kombiniert, so dass die Spurreihenfolge irrelevant ist.



Standardspuren
***A.** Video 2 – Spur **B.** Audiospur **C.** Spur „Video 1“ **D.** Spur „Audio 1“ **E.** Sprachkommentarspur **F.** Soundtrack*

Sie können die Standardanzahl und -art von Spuren in neuen Filmen angeben.

Werkzeuge im Schnittfenster

Mit den Werkzeugen in der oberen Hälfte des Schnittfensters können Sie folgende Aktionen durchführen:

- Clips zuschneiden und deren Geschwindigkeit ändern.
- Marken hinzufügen, Musiktakte suchen, den Audiomixer öffnen und Sprachkommentare hinzufügen.

Wenn Sie Material im Schnittfenster bearbeiten, ändert sich der Cursor in das derzeit aktive Werkzeug. Wird der Cursor als roter Schrägstrich angezeigt, können Sie das Werkzeug auf dem Clip unter dem Cursor nicht verwenden.

Auswahlwerkzeug Hiermit werden Clips für die Vorschau und zum Zuschneiden ausgewählt.

Schwenk- und Zoomwerkzeug Öffnet das Dialogfeld „Schwenken und Zoomen“, mithilfe dessen Sie den Schwenk- und Zoomeffekt auf das ausgewählte Bild bzw. den ausgewählten Filmclip anwenden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Schwenken und Zoomen zum Erstellen videoähnlicher Effekte“ auf Seite 166.

Eigenschaftenwerkzeug Öffnet das Eigenschaftenfenster des Aufgabenfensters für den ausgewählten Clip.

Intelligentes Zuschneidewerkzeug Mit diesem Werkzeug können Sie den intelligenten Zuschneidemodus starten und Clips zuschneiden. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Intelligentes Zuschneiden“ auf Seite 120

Symbol zur Bewegungsverfolgung Damit können Sie die Bewegungsverfolgung aktivieren. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Bewegungsverfolgungseffekt“ auf Seite 233.

Zeitverlängerungswerkzeug Ändert die Wiedergabegeschwindigkeit und -dauer eines Clips, ohne dessen In- oder Out-Points zu verändern. Durch Ziehen einer Ecke des Clips in eine Richtung können Sie diesen verlängern und verlangsamen. Wenn Sie die Ecke in die andere Richtung ziehen, wird der Clip verkürzt und beschleunigt. (Siehe „Ändern der Geschwindigkeit eines Clips mit dem Zeitverlängerungswerkzeug“ auf Seite 133.)

Zoom Ermöglicht das Vergrößern und Verkleinern im Schnittfenster, um mehr oder weniger Details in jedem Clip anzuzeigen. (Siehe „Vergrößern oder Verkleinern der Zeitleiste im Schnittfenster“ auf Seite 95.)

Audio-Werkzeuge Werkzeuge, die häufig verwendete Audiofunktionen unterstützen, werden den Audio-Werkzeugen zugeordnet. Audio-Werkzeuge verfügen über folgende Optionen:

- **SmartSound** Wählen Sie im Menü zu den Audio-Werkzeugen die Option „SmartSound“ aus. Das SmartSound-Fenster wird geöffnet. Sie können Soundtracks auswählen und an Ihr Projekt anpassen. (Siehe „Erstellen von SmartSound-Tracks“ auf Seite 263.)

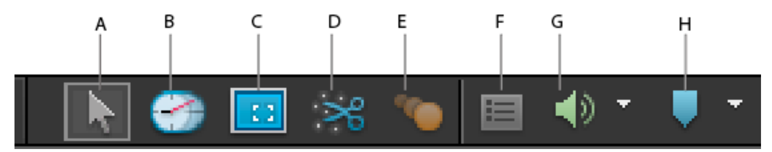
- **Takte suchen** Erkennt Musiktakte in der Soundtrack-Spur des Schnittfensters und fügt bei jedem Takt Marken ohne Nummerierung hinzu. Verwenden Sie dieses Werkzeug, wenn Sie Bearbeitungen vornehmen möchten, die dem Takt der Musik entsprechen sollen. (Siehe „Erstellen von Taktmarken für Soundtracks“ auf Seite 263.)

- **Audio-Mix** Öffnet den Audiomixer, sodass Sie Lautstärke und Balance für die verschiedenen Audiospuren anpassen können. (Weitere Informationen finden Sie unter „Hinzufügen und Mischen von Audio“ auf Seite 261.)

- **SmartMix** Öffnet den SmartMixer. Mit SmartMix kann die Lautstärke der Hintergrundmusik automatisch angepasst werden, damit Dialoge im Vordergrund besser hörbar sind. Weitere Informationen finden Sie unter „SmartMix“ auf Seite 269.

- **Sprachkommentar hinzufügen** Öffnet das Fenster „Sprachkommentar aufnehmen“, das Werkzeuge zum Aufnehmen von Sprachkommentaren enthält. (Weitere Informationen finden Sie unter „Hinzufügen und Mischen von Audio“ auf Seite 261.)

Werkzeug „Marken“ Fügt Disc-Marken im Schnittfenster an der Marke für die aktuelle Zeit ein. (Siehe „Arbeiten mit Menümarken“ auf Seite 274



Bearbeitungswerkzeuge im Schnittfenster
***A.** Auswahl* ***B.** Zeit verlängern* ***C.** Schwenk- und Zoomwerkzeug* ***D.** Intelligenter Zuschneidemodus* ***E.** Bewegungsverfolgungsmodus*
***F.** Eigenschaften* ***G.** Optionen für Audio-Werkzeuge* ***H.** Optionen für Markenwerkzeuge*

Blättern im Schnittfenster

Wenn Sie Clips im Schnittfenster platzieren und anordnen, müssen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die entsprechende Position verschieben. In der Zeitleiste im Schnittfenster entspricht die Marke für die aktuelle Zeit dem Frame, der im Monitorfenster angezeigt wird. Eine vertikale Linie verläuft von der Marke für die aktuelle Zeit durch alle Spuren. Das Vergrößern und Verkleinern im Schnittfenster kann hilfreich sein, um die genaue Position zum Platzieren eines Clips oder zum Vornehmen einer Änderung zu finden.

❖ Führen Sie im Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus.

- Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit .
- Klicken Sie in der Zeitleiste auf die gewünschte Stelle für die Marke.
- Halten Sie während des Ziehens der Marke die Umschalttaste gedrückt, um sie am Rand des nächsten Clips oder der nächsten Marke auszurichten.
- Ziehen Sie die Zeitanzeige (in der unteren linken Ecke des Monitorfensters) auf den gewünschten Zeitwert.
- Klicken Sie auf die Zeitanzeige (in der unteren linken Ecke des Monitorfensters), geben Sie einen gültigen Zeitwert ein und drücken Sie die Eingabetaste. (Sie müssen keine führenden Nullen, Doppelpunkte oder Semikola eingeben. Denken Sie jedoch daran, dass Zahlen unter 100 von Adobe Premiere Elements als Frames interpretiert werden.)

Sie können mit den Tasten Pos1 bzw. Ende auf der Tastatur zum Anfang oder zum Ende des Films springen. Mit der Bild-Nach-Oben- und Bild-Nach-Unten-Taste rufen Sie den vorherigen bzw. nächsten Clip auf. Mit der Nach-rechts- und Nach-links-Taste kann die Marke für die aktuelle Zeit einen Frame vor- bzw. zurückbewegt werden. Wird dabei gleichzeitig die Umschalttaste gedrückt, wird die Marke um jeweils fünf Frames verschoben.

Vergrößern oder Verkleinern der Zeitleiste im Schnittfenster

Beim Einzoomen in das Schnittfenster wird das Schnittfenster um die Marke für die aktuelle Zeit herum so vergrößert, dass kleinere Medienschritte angezeigt werden. Sie können auch während des Einfügens eines Clips in das Schnittfenster einzoomen. In diesem Fall wird nicht die Zeitmarke, sondern der Bereich um den Cursor vergrößert. Bei dieser Vorgehensweise ist die genaue Platzierung des Einfügepunkts erkennbar, bevor die Maustaste losgelassen wird. Durch Auszoomen wird hingegen mehr vom Schnittfenster angezeigt und Sie erhalten eine visuelle Zusammenfassung des Films.

❖ Führen Sie im Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie einen Clip in das Schnittfenster, um diesen beim Hinzufügen zu vergrößern oder zu verkleinern. Halten Sie die Maustaste gedrückt und drücken Sie die Istgleich-Taste (=), um den Zoomfaktor zu erhöhen, oder die Minustaste (–), um den Zoomfaktor zu verringern.
- Das Schnittfenster vergrößern Sie, indem Sie den Schieberegler für den Zoom nach rechts ziehen oder auf die Schaltfläche zum Vergrößern klicken.
- Sie verkleinern das Schnittfenster, indem Sie den Schieberegler für den Zoom nach links ziehen oder auf die Schaltfläche zum Verkleinern klicken.

Um zwischen der Anzeige des Films in seiner gesamten Länge im Schnittfenster und der vorher gewählten Zoomeinstellung zu wechseln, drücken Sie auf der Tastatur die Taste für den umgekehrten Schrägstrich (\). Stellen Sie vor dem Drücken des umgekehrten Schrägstrichs (\) sicher, dass das Schnittfenster aktiv ist. Sie können auch durch Drücken des Gleichheitszeichen- (=) bzw. der Minus- (-) Taste auf der Tastatur (nicht auf der Zehnertastatur) ein- und auszoomen.

Verwandte Themen

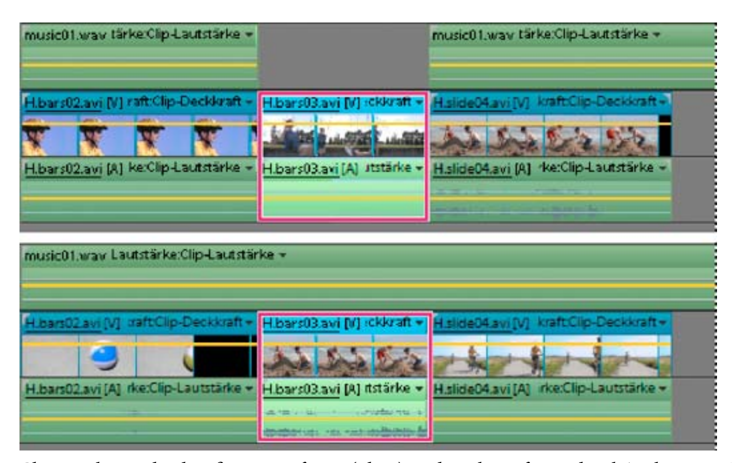
„Zuschneiden im Vorschaufenster“ auf Seite 128

„Zuschneiden eines Clips im Szenenfenster“ auf Seite 123

Hinzufügen von Clips zum Schnittfenster

Beim Einfügen eines Clips in das Schnittfenster werden angrenzende Clips auf *allen Spuren* nach Bedarf verschoben, um Platz für den neuen Clip zu machen. Durch das Verschieben aller Clips gleichzeitig wird der Synchronismus der Audio- und Videodaten des vorhandenen Clips beibehalten.

Es kann jedoch vorkommen, dass die Verschiebung aller Clips bei jeder Einfügung nicht erwünscht ist, beispielsweise nach dem Hinzufügen von Hintergrundmusik oder eines Videos, das den gesamten Film überlagert. Drücken Sie in diesem Fall beim Einfügen die Alt-Taste, um die Clips auf maximal zwei Spuren zu verschieben: auf der Spur, in die eingefügt wird, sowie der mit ihr verbundenen Audio- bzw. Videospur (sofern vorhanden). Beim Hinzufügen eines Clips zu einer Spur mit verbundenen Audio- oder Videodaten werden auf diese Weise die verbundenen Spuren zusammen verschoben und verbleiben synchron, während Clips auf anderen Spuren nicht betroffen werden.



Clips nach standardmäßigem Einfügen (oben) und nach Einfügen durch Ziehen mit Alt-Taste auf die Zielspur (unten). Die zweite Audiospur ist von dieser Einfügung nicht betroffen.

Verwandte Themen

„Übersicht über das Schnittfenster“ auf Seite 91

„Vergrößern oder Verkleinern der Zeitleiste im Schnittfenster“ auf Seite 95

Einfügen eines Clips und Verschieben von Clips auf allen Spuren im Schnittfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Clip aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ an die gewünschte Position im Schnittfenster. Wenn der Cursor die Form des Einfügesymbols annimmt, lassen Sie die Maustaste los.
- Bewegen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die gewünschte Position im Schnittfenster, wählen Sie den Clip im Arbeitsbereich „Projekt“ aus und wählen Sie anschließend „Clip“ > „Einfügen“.

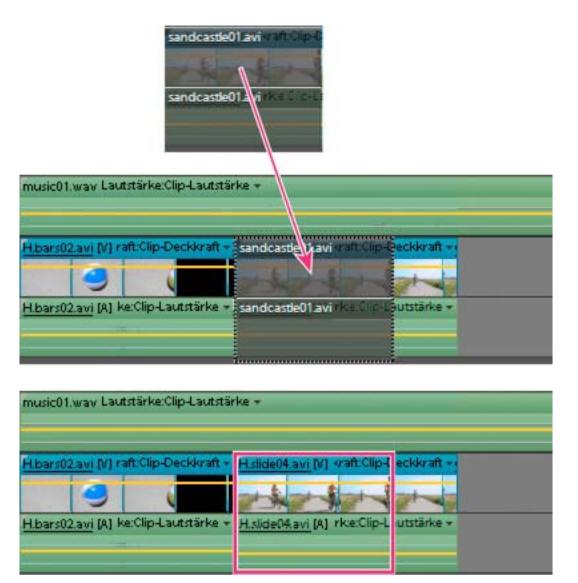
Einfügen eines Clips und Verschieben nur der Zielspur und verbundenen Spuren im Schnittfenster

❖ Ziehen Sie den Clip aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ an die gewünschte Position im Schnittfenster. Wenn der Cursor die Form des Einfügesymbols annimmt, lassen Sie die Maustaste los.

Wenn Sie einen Clip auf den leeren Bereich über der obersten Videospur (bei Videos) bzw. unter der untersten Audiospur (bei Audio) ziehen, erstellt Adobe Premiere Elements eine neue Spur für den Clip. Sofern der Clip sowohl Audio- als auch Videodaten umfasst, werden eine neue Video- und eine neue Audiospur erstellt.

Überlagern eines Clips im Schnittfenster

Ein Ausschnitt eines Videos lässt sich ganz einfach durch Überlagerung mit anderem Filmmaterial ersetzen. Bei der Überlagerung eines Clips werden jegliche vorhandenen Frames ab der von Ihnen festgelegten Stelle durch den hinzugefügten Clip ersetzt. Umfasst der neue Clip z. B. 40 Frames, werden 40 Frames des vorhandenen Clips ersetzt. Jegliche Frames hinter der Überlagerung verbleiben an der gleichen Stelle in der Spur. Durch Überlagerungen wird die Länge eines Films nicht verändert, sofern die Überlagerung nicht über das Ende des Films hinausgeht.



Clips vor einer Überlagerung (oben) und nach einer Überlagerung (unten)

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Clip bei gedrückter Strg-Taste bzw. Befehlstaste aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ auf den ersten Frame, den Sie überlagern möchten. Wenn der Cursor die Form des Überlagerungssymbols annimmt, lassen Sie die Maustaste los.
- Bewegen Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den ersten zu überlagernden Frame, wählen Sie den Clip im Projektfenster aus und wählen Sie danach „Clip“ > „Überlagern“.

Verwandte Themen

„Erstellen einer Bild-im-Bild-Überlagerung“ auf Seite 90

Platzieren eines Clips über einem anderen im Schnittfenster

Sie können einen Clip über einem anderen positionieren, ohne wie bei einer Überlagerung einen Bereich des unteren Clips zu ersetzen. Sie können auf diese Weise gestapelte Clips z. B. mit verschiedenen Keying-Effekten verwenden.

1. Ziehen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit auf eine Position oberhalb eines Videoclips, an der Sie einen anderen Clip überlagern möchten.
2. Ziehen Sie den Clip bei gedrückter Umschalttaste aus dem Arbeitsbereich „Projekt“ und legen Sie ihn im Monitorfenster ab.
3. Wählen Sie „Oben platzieren“.

Adobe Premiere Elements legt den zweiten Clip in der ersten verfügbaren Videospur an der Position der Marke für die aktuelle Zeit ab.

Verwandte Themen

„Ausblenden von Farbe mit Keying“ auf Seite 175

Kopieren und Einfügen von Clips im Schnittfenster

Clips in einem Film können durch Kopieren und Einfügen im Projekt neu angeordnet werden. Dabei können mehrere Clips gleichzeitig kopiert und entweder zwischen vorhandenen Clips eingefügt oder als Überlagerung auf vorhandene Frames gesetzt werden. Die Clips behalten dabei ihren relativen Zeitabstand. Adobe® Premiere® Elements 10 fügt Clips an der aktuellen Zeitposition in die Video- oder Audiospur 1 ein. Sie können dieses Verhalten umgehen, indem Sie Clips manuell auf mehrere Clips kopieren. Wenn Sie einen Clip in das Schnittfenster einfügen, wird die Marke für die aktuelle Zeit an das Ende des Clips verschoben. Dadurch wird das Einfügen aufeinander folgender Clips wesentlich vereinfacht.



Einfügen und ergänzen (Mitte), einfügen und überlagern (unten)

1 Wählen Sie im Schnittfenster einen oder mehrere Clips im Film aus oder wählen Sie nur den Audio- oder Videoteil von verbundenen Clips aus, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten und auf den gewünschten Clip klicken.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

3 Setzen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an die Stelle, an der Sie den Clip einfügen möchten, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um vorhandenes Filmmaterial in der Spur mit den Clips zu überlagern, wählen Sie Bearbeiten > Einfügen.
- Um die Clips einzufügen und vorhandenes Filmmaterial zu verschieben, wählen Sie Bearbeiten > Ergänzen.

Sie können außerdem die Attribute eines Clips (Bewegung, Deckkraft, Lautstärke und andere) kopieren und sie in einen anderen Clip einfügen.

Ersetzen eines Clips im Schnittfenster

Wenn Sie einen Clip im Schnittfenster ersetzen möchten, ohne Änderungen an der Länge oder den Effekten oder Überlagerungen des Films vorzunehmen, verwenden Sie den Befehl „Clip ersetzen“. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie erweiterte InstantMovies bearbeiten.

1 Wählen Sie im Arbeitsbereich „Projekt“ oder in der Medienansicht den Clip aus, den Sie verwenden möchten.

2 Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip, den Sie ersetzen möchten, und wählen Sie „Clip ersetzen aus Projekt“ aus.

Wenn der neue Clip länger ist, wird er am Ende abgeschnitten, damit er der aktuellen Dauer des alten Clips entspricht.

Wenn der neue Clip kürzer ist, wird eine Warnmeldung angezeigt. Sie können wählen, ob Sie den Vorgang zum Ersetzen abbrechen oder einen schwarzen Bildschirm verwenden möchten, um die zusätzliche Dauer auszufüllen.

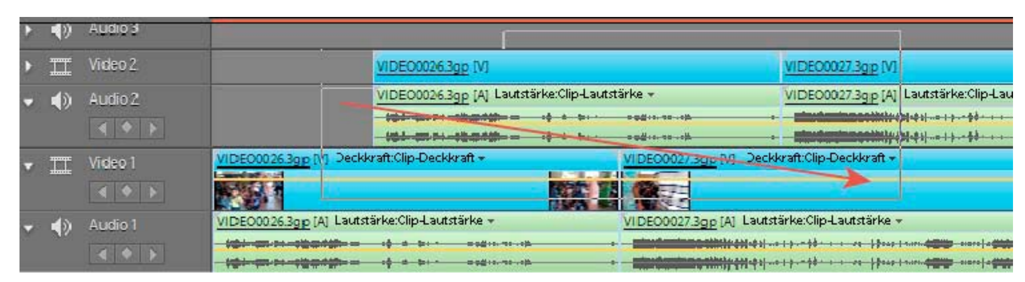
Auswählen, Verschieben, Ausrichten und Löschen von Clips im Schnittfenster

Nach dem Hinzufügen eines Clips zu Ihrem Film kann es erforderlich sein, Clips neu anzuordnen, Szenen zu kopieren und einzufügen und Clips zu löschen. Es stehen Möglichkeiten zum Auswählen einzelner Clips, eines Bereichs von Clips oder nur der Audio- oder Videoteil eines verbundenen Clips zur Verfügung.

Auswählen von Clips im Schnittfenster

❖ Führen Sie mit dem Auswahlwerkzeug einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zur Auswahl eines einzelnen Clips im Schnittfenster auf den gewünschten Clip. Bei einem verbundenen oder gruppierten Clip werden hierdurch auch die zugehörigen verbundenen bzw. gruppierten Clips ausgewählt.
- Klicken Sie zur Auswahl von nur dem Audio- oder nur dem Videoteil eines verbundenen Clips bei gedrückter Alt-Taste auf den gewünschten Clip.
- Klicken Sie zur Auswahl einen einzelnen Clips in einer Gruppe bei gedrückter Alt-Taste auf den gewünschten Clip.
- Klicken Sie zur Auswahl mehrerer Clips bei gedrückter Umschalttaste auf jeden gewünschten Clip. (Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf einen ausgewählten Clip, um dessen Auswahl aufzuheben.)
- Ziehen Sie zur Auswahl aufeinander folgender Clips ein Rechteck (Auswahlfeld) um alle gewünschten Clips.
- Um einen zusammenhängenden Bereich von Clips in der aktuellen Auswahl hinzuzufügen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie ein Auswahlfeld um die Clips aufziehen.



Zusammenhängenden Bereich von Clips mithilfe eines Auswahlfeldes auswählen

Verschieben eines Clips im Schnittfenster

Clips lassen sich im Schnittfenster auf einfache Weise durch Ziehen neu anordnen. Unter Verwendung der gleichen Vorgehensweisen wie beim Hinzufügen von Clips können Sie Clips durch Verschieben einfügen oder überlagern.

- Sie verschieben einen Clip so, dass nach dem Einfügen alle nachfolgenden Clips ebenfalls verschoben werden, indem Sie den Clip an die gewünschte Position ziehen. Wenn der Cursor die Form des Einfügesymbols annimmt, lassen Sie die Maustaste los.
- Wenn Sie einen Clip verschieben, die dadurch entstehende Lücke schließen und nur die Clips auf der Zielspur verschieben möchten, ziehen Sie den Clip an die gewünschte Position und drücken anschließend die Alt-Taste. Wenn das Neuanordnungssymbol angezeigt wird, lassen Sie die Maustaste los.
- Ziehen Sie zum Verschieben eines Clips und Überlagern eines anderen Clips im Film den Clip auf den ersten zu überlagernden Frame. Drücken Sie anschließend die Strg-Taste bzw. Befehlstaste. Wenn der Cursor die Form des Überlagerungssymbols annimmt, lassen Sie die Maustaste los.
- Um nur einen Clip eines verbundenen Paares zu verschieben, wählen Sie den Clip bei gedrückter Alt-Taste aus. Ziehen Sie diesen dann an die gewünschte Position. Wenn Sie Clips nur auf den Zielspuren verschieben möchten, müssen Sie die Maustaste loslassen, sobald der Cursor als Einfügungssymbol angezeigt wird. Wenn Sie einen anderen Clip überlagern möchten, halten Sie die Strg-Taste gedrückt. Sobald der Cursor als Überlagerungssymbol angezeigt wird, lassen Sie die Maustaste los.

Verwandte Themen

„Verschieben eines Clips im Szenenfenster“ auf Seite 87

Ausrichten von Clips mit der Option „Ausrichten“.

Mit der standardmäßig aktivierten Option „Ausrichten“ wird das Ausrichten der Clips aneinander oder an bestimmten Zeitpunkten erleichtert. Wenn Sie einen Clip verschieben, während die Ausrichtungsoption aktiviert ist, wird er automatisch an der Kante eines anderen Clips, an einer Marke, am Start und Ende der Zeitleiste oder an der Marke für die aktuelle Zeit ausgerichtet. Diese Funktion gewährleistet zudem, dass beim Ziehen nicht aus Versehen eine Einfügung oder Überlagerung vorgenommen wird. Beim Ziehen von Clips wird in einem Einblendfenster die Entfernung in Frames angezeigt, über die Sie die Clips gezogen haben (eine negative Zahl bedeutet, dass die Clips in Richtung des Filmanfangs gezogen wurden).

❖ Wählen Sie „Schnittfenster“ > „Ausrichten“. Ein Häkchen gibt an, dass die Option aktiviert wurde.

Löschen eines Clips im Schnittfenster oder Szenenfenster

Durch das Löschen eines Clips aus einem Film wird dieser nicht auch aus dem Projekt gelöscht. Der Clip steht in der Medienansicht weiterhin zur Verfügung.

1 Wählen Sie im Schnittfenster oder im Szenenfenster einen oder mehrere Clips aus. (Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste, um nur die Audio- oder Videodaten eines Clips auszuwählen.)

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sie können einen Clip löschen und eine Lücke der gleichen Dauer, einen so genannten *Leerraum*, beibehalten. Wählen Sie dazu „Bearbeiten“ > „Löschen“.
- Um einen Clip und den aus dem Löschvorgang resultierenden Leerraum zu löschen (*Schließen der Lücke*), müssen Sie „Bearbeiten“ > „Löschen und Lücke schließen“ auswählen bzw. die Entf- oder die Rücktaste drücken.

Hinweis: *Wenn ein Clip aus dem Szenenfenster gelöscht wird, wird der Übergang, der auf den Clip folgt, ebenfalls gelöscht. Beim Löschen aus dem Schnittfenster wird der vorhergehende und der nachfolgende Übergang gelöscht.*



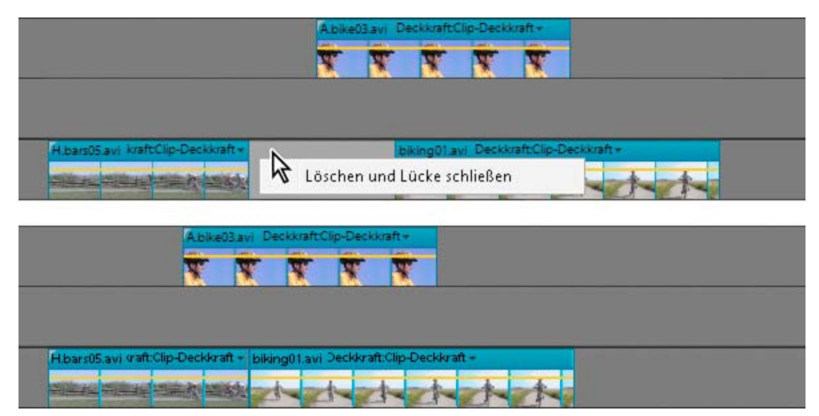
Durch Löschen und Schließen der Lücke werden Frames entfernt und Lücken durch Verschieben nachfolgender Clips geschlossen (Mitte). Durch Löschen werden Frames entfernt, wobei eine Lücke entsteht (unten).

Verwandte Themen

„Anwenden von Überblendungen im Szenenfenster“ auf Seite 143

Löschen von Lücken zwischen Clips im Schnittfenster

Leerräume zwischen Clips im Schnittfenster können schnell mit Hilfe des Befehls „Löschen und Lücke schließen“ oder der Entf- bzw. der Rücktaste gelöscht werden. Bei beiden Vorgehensweisen werden angrenzende Clips so verschoben, dass Lücken geschlossen werden.



Mit dem Befehl „Löschen und Lücke schließen“ werden alle nachfolgenden Clips verschoben.

❖ Führen Sie im Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Leerraum und wählen Sie „Löschen und Lücke schließen“.
- Wählen Sie den zu löschenden Leerraum aus, und drücken Sie die Entf- oder die Rücktaste.

***Hinweis:** Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit bei einer kleinen, schwer auszuwählenden Lücke auf diese Lücke und klicken Sie auf die Schaltfläche zum Einzoomen.*

Erstellen eines doppelten Clips im Schnittfenster

Jedes Mal, wenn Sie einen Originalclip aus dem Aufgabenfenster in das Schnittfenster oder Szenenfenster ziehen, erstellen Sie eine *Clipinstanz*, die die gleichen standardmäßigen In- und Out-Points wie der Originalclip aufweist. Wenn Sie den Originalclip im Aufgabenfenster löschen, werden alle Instanzen des Clips im Schnittfenster oder Szenenfenster gelöscht.

Um Clipinstanzen mit unterschiedlichen standardmäßigen In- und Out-Points zu erstellen, muss der Originalclip im Aufgabenfenster dupliziert werden. Wenn Sie eine Clipkopie im Aufgabenfenster löschen, werden wie bei Originalclips auch alle Instanzen dieses Clips im Schnittfenster oder im Szenenfenster gelöscht.

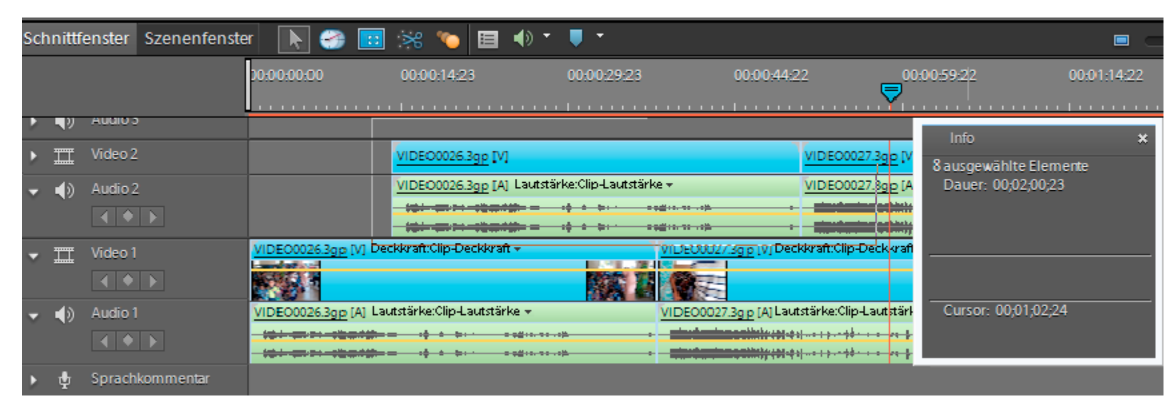
1. Wählen Sie in der Medienansicht einen Clip aus und klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Duplizieren“.
2. Um die Kopie des Clips umzubenennen, markieren Sie diesen in der Medienansicht und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Clip“ > „Umbenennen“ und geben Sie einen neuen Namen ein.
- Klicken Sie auf den Text und geben Sie einen neuen Namen ein.

Sie können eine Clipkopie auch erstellen, indem Sie den Clip kopieren und einfügen oder die Strg-Taste gedrückt halten und den Clip in das Aufgabenfenster ziehen.

Anzeigen der Dauer ausgewählter Clips im Schnittfenster

Im Informationsfenster wird die Gesamtdauer mehrerer Clips, die im Aufgabenfenster, im Szenenfenster oder im Schnittfenster ausgewählt sind, angezeigt. Diese Angabe kann bei der Bearbeitung eines Films hilfreich sein, beispielsweise bei der Suche von Musik, die in eine Szene passt, oder beim Ersetzen einiger Clips durch anderes Filmmaterial. Wenn Sie im Aufgabenfenster Clips auswählen, wird im Informationsfenster die Gesamtdauer aller ausgewählten Clips angezeigt. Bei Auswahl von Clips im Schnittfenster oder im Szenenfenster wird im Informationsfenster die durch die Clips abgedeckte Gesamtdauer vom In-Point des ersten ausgewählten Clips bis zum Out-Point des letzten ausgewählten Clips angezeigt. Falls die Clips in der Spur nicht direkt aufeinander folgen, kann die tatsächliche Dauer die Gesamtdauer der Clips selbst übersteigen.



Die Dauer mehrerer Clips im Schnittfenster umfasst die durch die ausgewählten Clips abgedeckte Gesamtdauer.

1. Stellen Sie sicher, dass das Informationsfenster sichtbar ist. Ist dies nicht der Fall, wählen Sie Fenster > Info.
2. Wählen Sie die gewünschten Clips in der Medienansicht oder im Schnittfenster bzw. im Szenenfenster aus. Im Informationsfenster wird die Anzahl der ausgewählten Elemente und die Gesamtdauer dieser Elemente angezeigt.

Wenn Sie den Mauszeiger über einen Clip im Schnittfenster oder Szenenfenster bewegen, wird die Dauer dieses Clips in einer QuickInfo angegeben.

Anpassen von Schnittfensterspuren

Sie können Schnittfensterspuren entsprechend den Anforderungen Ihres Projekts anpassen.

Hinzufügen einer Spur zum Schnittfenster

1. Wählen Sie „Schnittfenster“ > „Spuren hinzufügen“.
2. Geben Sie im Dialogfeld „Spuren hinzufügen“ die Anzahl der Spuren an, die in das Feld „Hinzufügen“ für Video- und Audiospuren aufgenommen werden sollen.
3. Um die Position hinzugefügter Spuren anzugeben, wählen Sie für jeden hinzugefügten Spurtyp eine Option aus dem Einblendmenü „Platzierung“ aus.

Ändern der Größe von Spuren

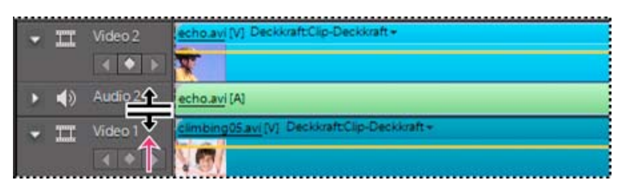
Für Spuren gibt es drei voreingestellte Größen: klein, mittel und groß. Die Großansicht eignet sich zur Anzeige der Miniaturbilder eines Clips und zur Anpassung von Effekten wie Deckkraft oder Lautstärke eines Clips. Die Größe von Spuren lässt sich auch manuell anpassen, und die Breite des Spurheaderbereichs kann zur Berücksichtigung langer Spurnamen geändert werden. Wenn ein Film mehr Spuren aufweist, als gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt werden können, kann darüber hinaus der relative Anteil der sichtbaren Video- und Audiospuren zur bevorzugten Berücksichtigung der erforderlichen Spuren angepasst werden.

Standardmäßig sind Spurnamen ausgeblendet. Um sie anzuzeigen, müssen Sie die Größe des Spurheaders ändern.

Ändern der Spurhöhe

❖ Führen Sie im Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in eine leere Spur im Schnittfenster und wählen Sie „Spurgröße“. Wählen Sie dann „Klein“, „Mittel“ oder „Groß“.
- Positionieren Sie den Mauszeiger im Spurheaderbereich des Schnittfensters zwischen zwei Spuren, so dass das Symbol für die Höhenanpassung angezeigt wird. Ziehen Sie ihn dann nach oben oder unten, um die Größe der darunter liegenden Spur (für Video) bzw. der darüber liegenden Spur (für Audio) zu ändern.



Spurhöhe im Schnittfenster ändern

Ändern der Spurheader-Größe im Schnittfenster

❖ Bewegen Sie im Schnittfenster den Mauszeiger über den rechten Rand des Spurheaders (in dem die Spursymbole angezeigt werden), um das Größenänderungswerkzeug einzublenden, und ziehen Sie anschließend den rechten Rand. (Die Symbole oben im Spurheader bestimmen die Mindestbreite. Die maximale Breite beträgt ungefähr das Doppelte der Mindestbreite.)

Umbenennen von Spuren

1 Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Namen der Spur (z. B. „Video 1“) und wählen Sie „Umbenennen“.

2 Geben Sie einen neuen Namen für die Spur ein und drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie außerhalb des Felds.

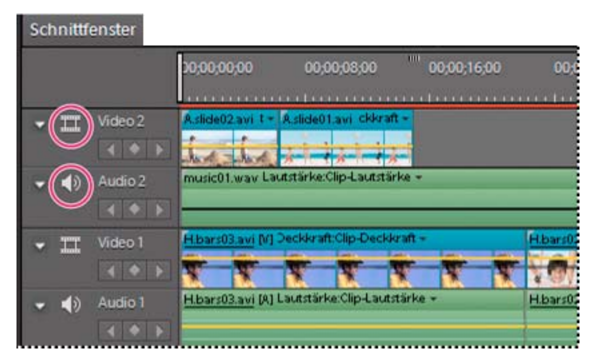
Löschen von leeren Spuren aus dem Schnittfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Schnittfenster“ > „Leere Spuren löschen“.
- Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in eine leere Spur und wählen Sie „Leere Spuren löschen“.

Anpassen der Anzeige von Clips im Schnittfenster

Sie können Clips im Schnittfenster auf unterschiedliche Weise anzeigen, je nach Vorliebe oder Bedarf. Sie können ein Miniaturbild wahlweise nur am Anfang des Clips, am *Anfang* und *Ende* des Clips oder während der gesamten Clipdauer anzeigen (Standardansicht). Bei Audiospuren können Sie die Audio-Wellenform des Audioinhalts anzeigen oder ausblenden.



Mit den Schaltflächen „Anzeigestil festlegen“ können Sie festlegen, wie Spuren im Schnittfenster angezeigt werden.

Durch die Anzeige von Miniaturbildern während der gesamten Dauer des Clips erhalten Sie einen Überblick über den Fortschritt des Clips. Die Ränder zwischen einzelnen Miniaturbildern dürfen nicht mit den tatsächlichen Rändern zwischen den Frames verwechselt werden. Man kann sich die Miniaturbilder vielmehr als ein Storyboard oder eine Skizze des Clipinhalts vorstellen.

❖ Klicken Sie in der linken Ecke der Spur auf die Schaltfläche „Anzeigestil für Videospur festlegen“ oder „Anzeigestil für Audiospur festlegen“ . Mit jedem Klicken ändert sich der Anzeigestil der Spur.

Sollen bei der Anzeige einer Audio-Wellenform im Schnittfenster mehr Details zur Lautstärke dargestellt werden, vergrößern Sie die Spurhöhe.

Gruppieren, Verknüpfen und Deaktivieren von Clips

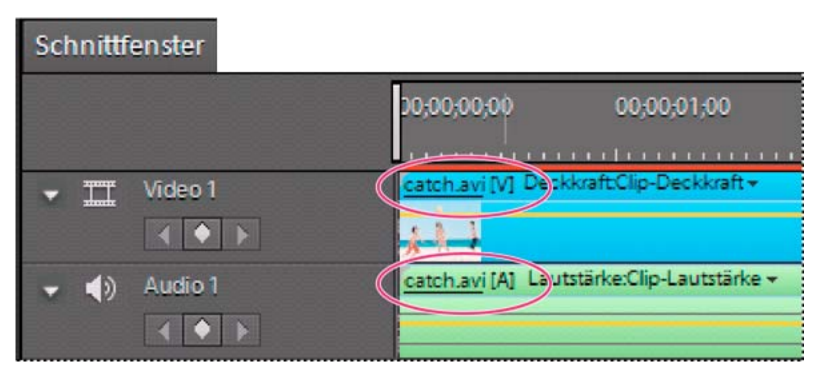
Gruppieren von Clips und Aufheben der Gruppierung

Im Schnittfenster oder im Szenenfenster können Sie Clips gruppieren, damit Sie diese zusammen verschieben, deaktivieren, kopieren oder löschen können. Bei der Gruppierung eines verbundenen Clips mit anderen Clips werden sowohl der Audio- als auch der Videoteil des verbundenen Clips in die Gruppe aufgenommen.

- Markieren Sie die zu gruppierenden Clips und wählen Sie dann „Clip“ > „Gruppieren“.
- Klicken Sie zum Aufheben der Gruppierung auf einen beliebigen Clip in der Gruppe, um diese zu markieren, und wählen Sie dann „Clip“ > „Gruppierung aufheben“ aus.
- Mehrere Clips in einer Gruppe wählen Sie aus, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste auf einen Clip in der Gruppe klicken. Halten Sie gleichzeitig die Umschalt- und Alt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf weitere Clips in der Gruppe, um sie auszuwählen.

Verbinden von Video- und Audioclips

Die meisten Videos verfügen über einen Soundtrack. In der Medienansicht werden Clips, die sowohl Audio- als auch Videoinformationen enthalten, als ein Element dargestellt. Wenn Sie den Clip im Schnittfenster einem Film hinzufügen, werden Video und Audio auf separaten Spuren dargestellt, die Video- unmittelbar über den Audioinformationen. Die Video- und Audioinformationen des Clips bleiben jedoch miteinander verbunden, so dass beim Verschieben der Videoinformationen im Schnittfenster die damit verbundenen Audioinformationen ebenfalls verschoben werden und umgekehrt. Aus diesem Grund werden Audio/Video-Paare als *verbundene Clips* bezeichnet. Im Schnittfenster sind die Namen von verbundenen Clips unterstrichen und durch [V] für Video bzw. [A] für Audio kenntlich gemacht.



Verbundene Clips weisen identische Namen mit [V] oder [A] am Ende auf und sind unterstrichen

Sämtliche Bearbeitungen (z. B. Verschieben, Zuschneiden, Ändern der Clipgeschwindigkeit) gelten für beide Teile eines verbundenen Clips. Sie können die Verbindung vorübergehend außer Kraft setzen, indem Sie zu Beginn eines Bearbeitungsvorgangs die Alt-Taste drücken. Außerdem können die Video- und Audioteile getrennt voneinander positioniert werden.

Verwandte Themen

„Auswählen von Clips im Schnittfenster“ auf Seite 99

„Verschieben eines Clips im Schnittfenster“ auf Seite 99

„Löschen eines Clips im Schnittfenster oder Szenenfenster“ auf Seite 100

„Löschen von Lücken zwischen Clips im Schnittfenster“ auf Seite 100

Verknüpfen von Video- und Audioclips und Aufheben der Verknüpfung

Video- und Audioclips lassen sich miteinander verbinden, so dass sie als Einheit fungieren. Das Auswählen, Zuschneiden, Teilen, Löschen und Verschieben eines dieser Clips wirkt sich auch auf den anderen Clip aus. Die Verbindung kann bei Bedarf vorübergehend aufgehoben werden. Im Schnittfenster sind die Namen von verbundenen Clips unterstrichen und durch [V] für Video bzw. [A] für Audio kenntlich gemacht.

- Sie verbinden Video- und Audioclips, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf diese klicken, um Video- und Audioclip gleichzeitig zu markieren. Wählen Sie dann „Clip“ > „Audio und Video verbinden“ aus.
- Die Verbindung von Audio- und Videoclips wird aufgehoben, indem Sie einen verbundenen Clip auswählen und auf „Clip“ > „Verbindung zwischen Audio und Video aufheben“ klicken. (Die Verbindung der Audio- und Videoinformationen wird zwar aufgehoben, beide sind jedoch weiterhin ausgewählt. Wählen Sie einen der beiden Clips erneut aus, um ihn einzeln zu verwenden.)
- Sie können verbundene Clips auch einzeln auswählen, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den gewünschten Clip klicken. Nachdem ein Clip ausgewählt wurde, kann er unabhängig vom verbundenen Clip verschoben oder zugeschnitten werden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Audio löschen“ oder „Video löschen“ aus, um einen Audio- oder Videoclip schnell zu löschen, ohne die Verknüpfung aufzuheben.

Löschen des Audio- oder Videoteils eines verbundenen Clips

❖ Führen Sie im Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den verbundenen Clip und wählen Sie „Audio löschen“ oder „Video löschen“.

- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Audio- oder Videodaten, um diese zu markieren und drücken Sie die Entf-Taste oder die Rücktaste.
- Wählen Sie einen verbundenen Clip aus und klicken Sie auf „Clip" > „Verbindung zwischen Audio und Video aufheben. Wählen Sie die beiden Clips erneut aus und wählen Sie „Bearbeiten" > „Löschen" oder „Bearbeiten" > „Löschen und Lücke schließen".

Die Clips werden daraufhin verschoben, so dass die durch den gelöschten Clip entstandene Lücke geschlossen wird.

Synchronisieren verbundener Clips

Adobe Premiere Elements legt Videos und deren Audio automatisch in separaten Spuren im Schnittfenster ab, verbindet sie jedoch so, dass sie während des Zuschneidens oder Verschiebens stets synchron bleiben. Wenn die Clips nach dem Ziehen eines Clips bei gedrückter Alt-Taste nicht mehr synchron sind, zeigt Adobe Premiere Elements neben dem Clipnamen im Schnittfenster die Anzahl der Frames an, um die sie zueinander verschoben wurden. Auch nach Aufhebung der Verbindung zwischen den Clips wird die erfolgte Verschiebung in Adobe Premiere Elements festgehalten und beim erneuten Verbinden der Clips angezeigt. Adobe Premiere Elements kann die Clips bei Bedarf automatisch neu synchronisieren. Dabei stehen je nach verwendeten Clips zwei Methoden zur Synchronisierung zur Verfügung.

❖ Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Versatznummer des Clips, den Sie verschieben oder anpassen möchten, und wählen Sie dann eine der folgenden Möglichkeiten:

In Synchronisierung verschieben Verschiebt den Video- oder Audioclip, um ihn zu synchronisieren. Angrenzende Clips werden dabei nach Bedarf überschrieben, um Platz für die verschobenen Clips zu schaffen. Wurde einer der Clips zugeschnitten, richtet Adobe Premiere Elements sie entsprechend der Originalaufnahme aus, so dass deren In- oder Out-Points möglicherweise nicht übereinstimmen.

In Synchronisierung unterschieben Synchronisiert Video- und Audioclips durch Unterschieben. Dabei bleiben die Position und die Dauer der Clips in der Spur erhalten. Abgeschnittene Frames werden nach Bedarf verwendet, um den Inhalt der Clips bis zur Ausrichtung entsprechend der Originalaufnahme zu verschieben. Die Entfernung zwischen In- und Out-Points sowie deren Position in der Spur bleiben unverändert, jedoch ändert sich die Position der In- und Out-Points im Originalclip. Diese Option ist nur verfügbar, wenn der ausgewählte Clip eine für den Ausgleich der Verschiebung hinreichende Anzahl an abgeschnittenen Frames enthält.

Der Clip, auf den Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste klicken, wird verschoben bzw. angepasst, so dass er an dem anderen Clip, der nicht bewegt wird, ausgerichtet ist.

Aktivieren und Deaktivieren von Clips

Sie können einen Clip deaktivieren, während Sie eine Bearbeitungsidee ausprobieren, oder um die Verarbeitungszeit eines umfangreichen Projekts zu verkürzen. Dadurch wird der Clip bei der Anzeige des Films im Monitorfenster oder dem Exportieren des Films ausgeblendet. Ein deaktivierter Clip kann nach wie vor verschoben und geändert werden.

❖ Wählen Sie im Schnittfenster oder im Szenenfenster einen oder mehrere Clips aus und wählen Sie „Clip" > „Aktivieren".

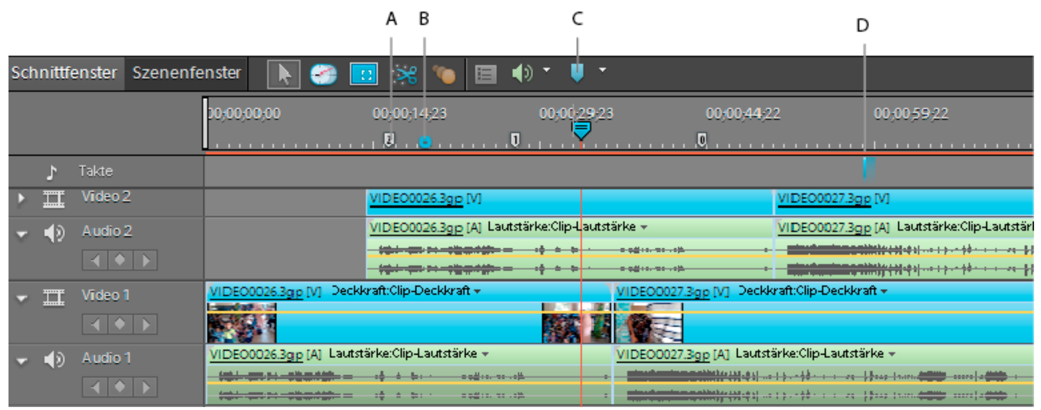
Das Häkchen neben dem Befehl wird entfernt, wenn Sie einen Clip aktivieren, und der Clip wird im Schnittfenster und im Szenenfenster abgeblendet angezeigt.

Clip- und Schnittfenstermarken

Wissenswertes über Clip- und Schnittfenstermarken

Es können Marken zur Kennzeichnung wichtiger Stellen in einem Clip bzw. Film gesetzt werden. Marken vereinfachen die Positionierung, das Arrangieren und das Synchronisieren von Clips. Sie können damit sogar Kommentare im Schnittfenster einfügen. Jeder Film und jeder Clip kann bis zu 100 nummerierte Marken (von 0 bis 99) und beliebig viele nicht nummerierte Marken enthalten. Außerdem können Sie Disc-Marken für die Erstellung von Discs in Adobe Premiere Elements hinzufügen. (Siehe „Arbeiten mit Menümarken“ auf Seite 274.)

Die Arbeit mit Clip- und Schnittfenstermarken ähnelt der Arbeit mit In- und Out-Points. Während In- und Out-Points jedoch den tatsächlichen Anfangs- und Endpunkt eines Clips festlegen, dienen Marken lediglich als Verweis und wirken sich im fertig gestellten Film nicht auf die Clips aus.



Marken im Schnittfenster
A. *Schnittfenstermarke* ***B.*** *Menümarke* ***C.*** *Menü „Marker“* ***D.*** *Taktmarke*

Hinweis: *Mit der Schaltfläche „Takt suchen“ werden an den Haupttakten des Soundtracks Marken eingefügt, so das Sie die Clips mit den Takten synchronisieren können.*

Von Ihnen zu einem Clip in einem Film hinzugefügte Marken werden ausschließlich in dieser Instanz des Clips angezeigt. Zu einem (in der Medienansicht geöffneten) Originalclip hinzugefügte Marken werden in jeder Instanz des Clips angezeigt, die Sie daraufhin in einen Film einfügen. Das Hinzufügen von Marken zu einem Originalclip wirkt sich nicht auf bereits in einem Film vorhandene Instanzen des Clips aus.

Wenn Sie einen Clip in der Medienansicht auswählen, werden im Monitorfenster nur die Clipmarken innerhalb des Clips angezeigt. Wenn Sie einen Clip im Schnittfenster auswählen, werden nur die Schnittfenstermarken angezeigt. Clipmarken werden im Schnittfenster als Symbole im Clip angezeigt, wogegen Schnittfenstermarken in der Zeitleiste des Schnittfensters angezeigt werden.

Hinweis: *Weitere Informationen zum Hinzufügen, Verschieben und Löschen von Marken in einem Clip oder Film finden Sie in der Hilfe von Adobe Premiere Elements unter „Clip- und Schnittfenstermarken“ auf Seite 107.*

Verwandte Themen

„Arbeiten mit Menümarken“ auf Seite 274

Hinzufügen von Clip- und Schnittfenstermarken

Sie können Marken zu einem Clip im Aufgabenfenster, zu einer Instanz eines Clips im Schnittfenster sowie zur Schnittfenster-Zeitleiste hinzufügen. Bei Marken wird zwischen zwei Kategorien unterschieden: Clipmarken und Schnittfenstermarken. Im Allgemeinen werden Clipmarken eingefügt, um wichtige Stellen (etwa eine bestimmte Aktion oder einen Ton) in einem Clip zu kennzeichnen. Schnittfenstermarken werden in der Zeitleiste verwendet, um bestimmte Szenen, Bereiche für Titel oder andere wichtige Stellen im gesamten Film zu kennzeichnen. Schnittfenstermarken können Kommentare oder auch URLs zu Webseiten umfassen.

Sie können die Marken nummerieren oder nicht nummerierte Marken verwenden. Wenn Sie vorhaben, viele Marken zu verwenden, sollten Sie nummerierte Marken verwenden. Sie können schnell von Marke 5 zu Marke 40 wechseln, wenn die Marken nummeriert sind, während Sie bei nicht nummerierten Marken jeweils nur zur vorhergehenden oder nächsten Marke wechseln können. Wenn Sie Marken verwenden, um Kommentare zu protokollieren, können Sie durch die Nummerierung einfacher darauf verweisen. Sie können beispielsweise einen Mitarbeiter anweisen, die Farbe bei Marke 12 zu überprüfen oder den Kommentar zu Marke 42 zu lesen.

Hinzufügen einer Marke zu einem Originalclip oder einer Clipinstanz

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie eine Marke zu einem Originalclip hinzufügen möchten, doppelklicken Sie in der Medienansicht auf den Clip.
- Wenn Sie eine Marke zu einer Clipinstanz hinzufügen möchten, doppelklicken Sie im Schnittfenster auf den Clip.

Der Clip wird im Vorschaufenster geöffnet.

2 Verschieben Sie im Vorschaufenster die Marke für die aktuelle Zeit bis zu dem Frame, an dem die Marke gesetzt werden soll.

3 Wählen Sie „Clip“ > „Clipmarke setzen“ und wählen Sie entweder „Nicht nummeriert“, „Nächste verfügbare nummeriert“ oder „Weitere nummeriert“.

4 Wenn Sie „Weitere nummeriert“ wählen, geben Sie eine Zahl in das Feld „Nummerierte Marke festlegen“ ein und klicken Sie auf „OK“.

Wenn Sie die Marke zu dem Originalclip hinzugefügt haben, wird diese im Clip gespeichert und in allen anschließend im Schnittfenster platzierten Instanzen des Clips angezeigt. Wenn Sie die Marke zu der Clipinstanz hinzugefügt haben, wird diese nur in dieser Instanz des Clips im Schnittfenster angezeigt.

Hinzufügen einer Marke zum Schnittfenster

1 Klicken Sie auf einen leeren Bereich in einer Video- oder Audiospur im Schnittfenster. Aktiviert das Schnittfenster und hebt die Auswahl aller Clips auf.

2 Verschieben Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit bis zu dem Frame, an dem die Marke gesetzt werden soll.

3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in die Zeitleiste oder das Monitorfenster oder klicken Sie auf „Schnittfenster“ > „Schnittfenstermarke setzen“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Nicht nummeriert Setzt eine nicht nummerierte Marke.

Nächste verfügbare nummeriert Setzt eine nummerierte Marke mit der niedrigsten nicht verwendeten Nummer.

Weitere nummeriert Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie eine beliebige, noch nicht verwendete Nummer zwischen 0 und 99 angeben können.

*Sie können Marken während der Wiedergabe eines Films bzw. Clips einfügen. Klicken Sie dazu im Monitorfenster an den gewünschten Stellen auf das Symbol „Nicht nummerierte Marke setzen“ oder drücken Sie die Taste * (Sternchen).*

Die Marke wird in der Zeitleiste des Schnittfensters an der Position der Marke für die aktuelle Zeit angezeigt.

Einfügen von Kommentaren, Kapitelinformationen oder URL-Verknüpfungen in eine Schnittfenstermarke

Schnittfenstermarken kennzeichnen nicht nur wichtige Frames in einem Film, sondern können auch Kommentare, Kapitelnummern und URLs enthalten. Kommentare, Kapitelnummern und Webverknüpfungen können ausschließlich in Schnittfenstermarken, nicht jedoch in Clip-Marken aufgenommen werden.

Wenn Sie einen Film in Adobe® Encore® importieren möchten, können Sie Schnittfenstermarken zur Angabe von Kapitelverknüpfungen verwenden. Encore konvertiert Schnittfenstermarken mit Text oder Zahlen im Kapitelfeld automatisch in Kapitelmarken. Außerdem wird der Inhalt im Kommentarfeld in das Beschreibungsfeld der Kapitelmarke übernommen.

Wenn der Film für das Internet bestimmt ist und Sie Frame-basierte Webseiten entwerfen möchten, können Sie Schnittfenstermarken zum Ändern des Inhalts in anderen Bereichen der Webseite verwenden. Schnittfenstermarken können einen URL und einen Webseiten-Frame angeben. Wenn Sie den Film in eine Frame-basierte Webseite einfügen, zeigt der Browser jede angegebene Verknüpfung im angegebenen Frame an. Während der Filmwiedergabe kann sich die Webseite daher mit dem Erreichen einer Marke ändern. Beispielsweise kann eine Familien-Webseite einen Urlaubsfilm enthalten, während dessen Wiedergabe andere Frames auf der Webseite unterschiedliche Kommentare und Standbilder anzeigen. Für dieses fortgeschrittene Verfahren ist eine genaue Planung zur Koordinierung von Frames und Inhalt erforderlich. Der Film muss dazu unter Verwendung eines Dateityps exportiert werden, der Web-Marken unterstützt: QuickTime oder Windows Media.

Marken können eine Dauer von mehr als einen Frame aufweisen. Im Schnittfenster wird die rechte Seite des Schnittfenstermarkensymbols verschoben, um die Dauer anzuzeigen.

1 Doppelklicken Sie in der Zeitleiste des Schnittfensters auf eine Schnittfenstermarke, um das Dialogfeld „Marke“ zu öffnen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie einen Kommentar erstellen möchten, geben Sie Text in das Feld „Kommentare“ ein.
- Wenn Sie die Dauer der Marke ändern möchten, ziehen Sie den Wert, oder klicken Sie auf den Wert, um ihn zu markieren, geben Sie einen neuen Wert ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
- Wenn Sie eine Kapitelmarke für Adobe Encore erstellen möchten, geben Sie den Namen oder die Nummer des Kapitels in das Feld „Kapitel“ ein.
- Wenn Sie eine Webverknüpfung erstellen möchten, geben Sie die Webadresse und die Nummer des Frames in die Felder „URL“ und „Frameziel“ ein. Die Framenummer muss sich auf einen Frame auf der Webseite mit dem Film beziehen.

3 Wenn Sie Kommentare oder Optionen für andere Schnittfenstermarken angeben möchten, klicken Sie auf „Vorherige“ oder „Nächste“.

4 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, bis Sie alle gewünschten Schnittfenstermarken geändert haben. Klicken Sie dann auf „OK“.

Verwandte Themen

„Informationen zu Menümarken“ auf Seite 274

Verschieben und Löschen von Marken

Sie können Marken im Schnittfenster ziehen. Um die Clip-Marken eines bereits in einen Film eingefügten Clips zu ändern, öffnen Sie die betreffende Instanz des Clips im Vorschaufenster und nehmen Sie die Änderungen dort vor. Clipmarken können nicht direkt im Schnittfenster bearbeitet werden.

Schnittfenstermarken sind nicht an die Frames, die sie kennzeichnen, geknüpft. Beim Einfügen eines Clips zum Beispiel werden die vorhandenen Schnittfenstermarken nicht verschoben, sondern verbleiben an ihrer ursprünglichen Stelle in der Zeitleiste. Clip-Marken in einem Clip werden hingegen mit dem Clip verschoben.

Verschieben einer Marke

❖ Ziehen Sie die Marke in der Zeitleiste des Schnittfensters auf eine neue Position. Wenn Sie über einen Rand der Zeitleiste hinaus ziehen, rollt die Zeitleiste weiter.

Hinweis: *Sie können eine Clipmarke nicht im Schnittfenster verschieben, sondern müssen den Clip im Vorschaufenster öffnen und die Marke in der Zeitleiste dieses Fensters ziehen.*

Löschen einer Schnittfenstermarke

1 Verschieben Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit zur Schnittfenstermarke.

Vergrößern Sie die Zeitleiste, so dass Sie die Position einer Marke genau sehen können, um die Marke für die aktuelle Zeit auf dieser Marke zu platzieren, oder wählen Sie zu diesem Zweck „Schnittfenster“ > „Gehe zu Schnittfenstermarke“ und danach im Menü „Weiter“, „Vorige“ oder „Nummeriert“.

2 Wählen Sie „Schnittfenster“ > „Schnittfenstermarke löschen“ und danach eine Option im Menü.

Schnittfenstermarke an Marke für aktuelle Zeit Die Marke an der aktuellen Zeit wird gelöscht. (Sofern diese Option nicht verfügbar ist, wurde die Marke für die aktuelle Zeit nicht genau auf die Marke gesetzt.)

Alle Marken Löscht alle Schnittfenstermarken aus dem Film.

Nummeriert Eine nummerierte Marke wird aus einer Liste aller nummerierten Marken gelöscht.

Hinweis: *Sie können eine Schnittfenstermarke nicht löschen, indem Sie sie von der Zeitleiste herunter ziehen.*

Löschen einer Clipmarke

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit zur Clip-Marke.

Vergrößern Sie die Zeitleiste, so dass Sie die Position einer Marke genau sehen können, um die Marke für die aktuelle Zeit auf dieser Marke zu platzieren, oder wählen Sie zu diesem Zweck „Clip“ > „Gehe zu Clip-Marke“ und danach im Menü „Weiter“, „Vorige“ oder „Nummeriert“.

3 Wählen Sie „Clip“ > „Clipmarke löschen“ und danach eine Option im Menü:

Aktuelle Marke Die Marke an der aktuellen Zeit wird gelöscht. (Wenn die Option nicht verfügbar ist, wurde die Marke für die aktuelle Zeit nicht genau auf die Marke gesetzt.)

Alle Marken Löscht alle Clip-Marken aus dem Clip.

Nummeriert Löscht eine nummerierte Clip-Marke aus einer Liste aller nummerierten Marken.

Löschen aller Marken

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um alle Clipmarken aus einem Clip zu löschen, wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus.

- Um alle Schnittfenstermarken aus dem Schnittfenster zu löschen, vergewissern Sie sich, dass keine Clips im Film ausgewählt sind.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Clip-Marke löschen“ > „Alle Marken löschen“ oder „Schnittfenster“ > „Schnittfenstermarke löschen“ > „Alle Marken löschen“.

Wechseln zu einem Clip oder einer Schnittfenstermarke im Schnittfenster

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um zu einer Clipmarke in einem Clip zu wechseln, wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus.
- Um zu einer Schnittfenstermarke in einem Film zu wechseln, vergewissern Sie sich, dass keine Clips im Schnittfenster ausgewählt sind.

2 Wählen Sie entweder „Clip“ > „Gehe zu Clip-Marke“ oder „Schnittfenster“ > „Gehe zu Schnittfenstermarke“ und danach im Menü „Weiter“, „Vorige“ oder „Nummeriert“.

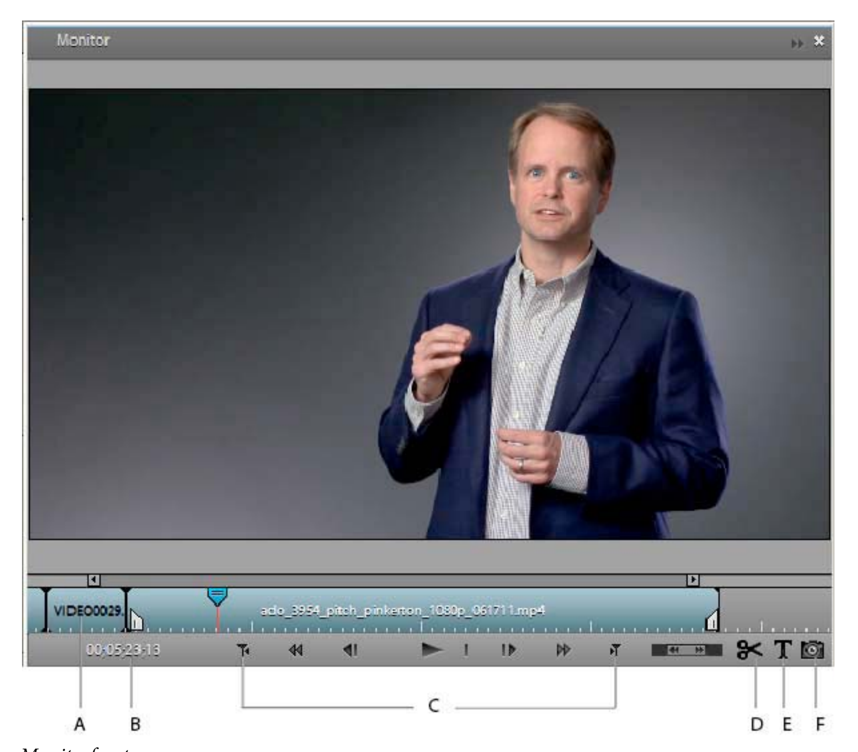
Um die Positionierung von Clips an Marken zu vereinfachen, vergewissern Sie sich, dass der Befehl „Ausrichten“ im Schnittfenster-Menü aktiviert ist. (Dies wird durch ein Häkchen angezeigt.) Clips werden daraufhin an den Marken ausgerichtet, wenn Sie sie im Schnittfenster auf die gewünschte Position ziehen.

Vorschau von Filmen

Anzeigen einer Filmvorschau im Monitorfenster

Filme können im Monitorfenster jederzeit ganz oder teilweise in einer Vorschau betrachtet werden. Dazu muss Adobe Premiere Elements die Clips zunächst auf allen Spuren für die Anzeige vorbereiten, indem die Einstellungen für Effekte, Bewegungen, Deckkraft und Lautstärke angewendet werden. Die Videoqualität und die Framerate werden dynamisch angepasst, um die Filmvorschau in Echtzeit anzeigen zu können. Filme, die aus einfach hintereinander geschnittenen Clips bestehen, werden in der Vorschau in normaler Qualität und mit normaler Framerate angezeigt. Komplexe Filme (mit Effekten und Video/Audio mit mehreren Ebenen) müssen möglicherweise gerendert werden, bevor Sie eine Vorschau anzeigen können.

Hinweis: *Weitere Informationen zum Rendern von Videos für die Vorschau finden Sie in der Hilfe zu Adobe Premiere Elements.*



Monitorfenster
***A.** Minizeitleiste **B.** Aktuelle Zeit **C.** Wiedergabe-Steuerelemente **D.** Clip teilen **E.** Text hinzufügen **F.** Framefixierung*

❖ Führen Sie im Monitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Für eine Filmvorschau klicken Sie auf die Wiedergabeschaltfläche ▶ oder drücken die Leertaste.

***Hinweis:** Um die Marke für die aktuelle Zeit an den Filmanfang zu setzen, drücken Sie die Taste „Pos1“.*

- Um die Wiedergabequalität zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Monitorfenster. Wählen Sie „Wiedergabequalität“ > „Höchste“ aus. Wenn Sie die Einstellung „Höchste“ wählen, erhöht sich die Auslastung von CPU und RAM auf dem Computer.
- Zum Anhalten der Vorschau klicken Sie auf die Pausenschaltfläche ǁ oder drücken die Leertaste.
- Um die Geschwindigkeit der Vorschau einzustellen, ziehen Sie den Shuttle-Regler nach rechts. Je weiter Sie den Shuttle-Regler ziehen, umso schneller wird der Clip wiedergegeben.
- Um den Film rückwärts abzuspielen, ziehen Sie den Shuttle-Regler nach links. Je weiter Sie den Shuttle-Regler ziehen, umso schneller wird der Clip zurückgespult.
- Um zum nächsten Frame zu gelangen, klicken Sie auf die Schaltfläche für „Frame vorwärts“ ▮▶. Um fünf Frames weiter zu gelangen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken auf „Frame vorwärts“.
- Um zum vorherigen Frame zu gelangen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Frame rückwärts“ ◀▮. Um fünf Frames zurück zu gelangen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken auf „Frame rückwärts“.
- Um zu einem anderen Frame zu gelangen, klicken Sie auf die Anzeige der aktuellen Zeit und geben eine neue Zeit ein. (Sie müssen keine Doppelpunkte oder Semikolons eingeben. Denken Sie jedoch daran, dass Zahlen unter 100 von Adobe Premiere Elements als Frames interpretiert werden.)
- Um zum Ende des vorigen Clips zu springen (dem Schnitt- oder Bearbeitungspunkt), klicken Sie auf die Schaltfläche für den vorherigen Schnittpunkt.
- Um zum Anfang des nächsten Clips zu springen, klicken Sie auf die Schaltfläche für den nächsten Schnittpunkt.

Vorschau eines Clips im Szenenfenster

❖ Doppelklicken Sie auf den Clip im Szenenfenster.

Ein- und Auszoomen der Minizeitleiste im Monitorfenster

Wenn Sie das Szenenfenster verwenden, können Sie die *Minizeitleiste im Monitorfenster* vergrößern oder verkleinern, um ihre Zeitabschnitte zu verkürzen oder zu erweitern. Wenn Sie die Minizeitleiste vergrößern, können Sie Änderungen in kürzeren Zeitintervallen verfolgen, selbst für die Dauer nur eines Frames. Beim Auszoomen können Sie Änderungen über einen längeren Zeitraum verfolgen.

❖ Ziehen Sie das Ende der Minizeitleiste, um die Leiste zu vergrößern oder zu verkleinern.

Verschieben des Schnittfensters während der Vorschau

Sie können festlegen, dass im Schnittfenster automatisch ein Bildlauf von rechts nach links (ähnliche dem Ablauf eines Films am Bildschirm) durchgeführt wird, wenn die Sequenz länger als das sichtbare Schnittfenster ist. Sie müssen dann nicht verkleinern, um die gesamte Sequenz sehen zu können.

1 Wählen Sie unter Windows® „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“. Wählen Sie unter Mac® OS „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.

2 Wählen Sie eine Option im Menü für den automatischen Bildlauf des Schnittfensters aus.

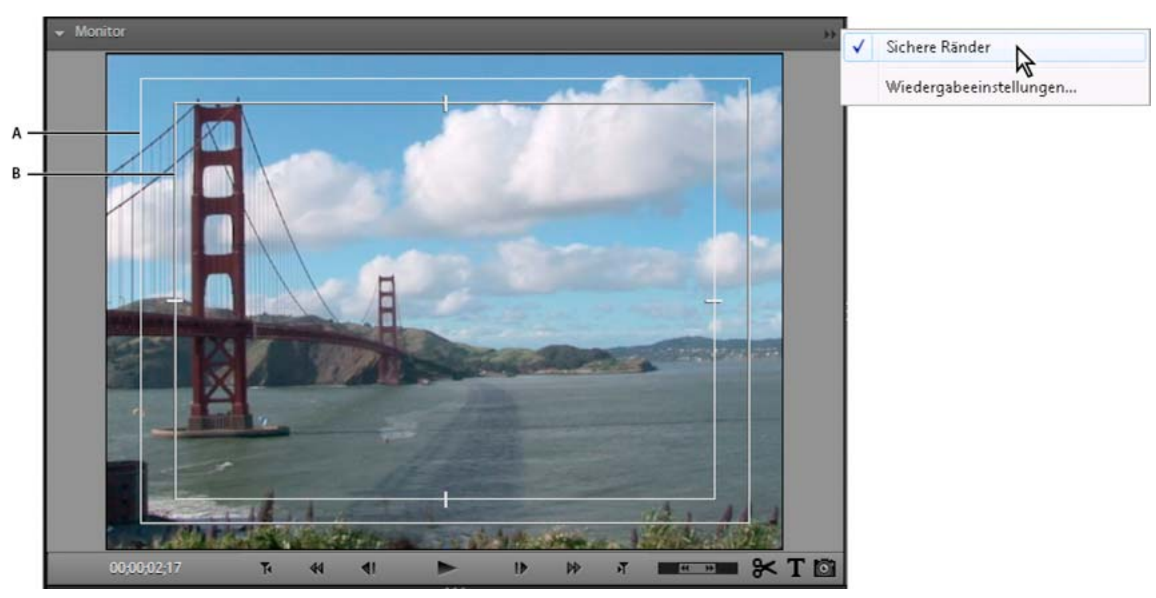
Kein Bildlauf Es wird kein Bildlauf im Schnittfenster durchgeführt.

Seitenbildlauf Für den sichtbaren Bereich des Schnittfensters wird ein Bildlauf um jeweils eine Seite durchgeführt.

Langsamer Bildlauf Es wird ein Bildlauf im Schnittfenster durchgeführt und die Marke für die aktuelle Zeit bleibt im Mittelpunkt des sichtbaren Schnittfensters.

Anzeigen geschützter Bereiche im Monitorfenster

Sie können Ränder geschützter Bereiche (Hilfslinien) im Monitorfenster anzeigen, um festzustellen, ob Text oder Objekte im Projekt außerhalb des geschützten Bereichs liegen. Wenn sich Text oder Objekte außerhalb des geschützten Bereichs befinden, werden sie bei der Wiedergabe auf bestimmten Bildschirmen möglicherweise abgeschnitten. Ränder geschützter Bereiche dienen als Orientierungshilfe und werden weder in einer Vorschau angezeigt noch exportiert.



Geschützte Bereiche im Monitorfenster
A. *Rand für geschützte Aktion* ***B.*** *Rand für geschützten Titel*

❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Monitorfenster und wählen Sie „Sichere Ränder“. Ein Häkchen neben dem Namen bedeutet, dass die Ränder des geschützten Bereichs aktiviert sind.

Die Standardränder für geschützte Aktionen und Titel betragen 10 % bzw. 20 %. Die Ausmaße von geschützten Bereichen können jedoch im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ geändert werden.

Verwandte Themen

„Erstellen eines Standbildtitels“ auf Seite 239

„Überprüfen der Projekteinstellungen“ auf Seite 35

Anzeigen einer Vorschau im Vollbildmodus

Wenn Sie so viele Details wie möglich eines Clips oder Films sehen möchten, zeigen Sie ihn in der Vollbildvorschau an. Im Vollbildmodus wird der Computerbildschirm vollständig von den Videodaten ausgefüllt und Sie können sich einen Eindruck davon verschaffen, wie Clips und Filme auf Fernsehbildschirmen aussehen werden. Die Vollbildvorschau macht es einfacher, Ihre Arbeit anderen im Raum zu zeigen.

Anzeigen einer Filmvorschau im Vollbildmodus

❖ Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vollbild abspielen“ in der oberen rechten Ecke der Anwendung. Das Vorschaufenster füllt den gesamten Bildschirm aus und die Wiedergabe wird automatisch gestartet.

Anhalten, Zurück- und Vorspulen einer Vollbildvorschau

Sie können eine Vollbildvorschau nicht nur wiedergeben und in den Pause-Zustand versetzen, Sie können sie auch in Einzelframe-Schritten zurück- oder vorspulen.

1 Sie können die Steuerungsleiste anzeigen, indem Sie den Mauszeiger an das untere Ende des Bildschirms bewegen.



Bewegen Sie den Mauszeiger in der Vollbildvorschau über den Bildschirm, um die Player-Steuerelemente anzuzeigen.

2 Klicken Sie auf die Schaltflächen „Pause“, „Frame rückwärts“ oder „Frame vorwärts“.

Beenden des Vollbildmodus

1 Sie können die Steuerungsleiste anzeigen, indem Sie den Mauszeiger an das untere Ende des Bildschirms bewegen.

2 Klicken Sie rechts neben der Steuerungsleiste auf „Beenden“.

Vorschau auf einem Fernsehbildschirm

Sie können den Film auf einem TV- oder Videobildschirm über diverse Camcorder oder Analog/Digital-Konverter (Digitalisierer) als Vorschau anzeigen. Das Dialogfeld „Projekteinstellungen“ enthält Optionen für die Vorschau über ein DV-Gerät. Es ist wichtig, die Hardware ordnungsgemäß zu konfigurieren, bevor diese Einstellungen ausgewählt werden.

Hinweis: *Stellen Sie sicher, dass der TV- oder Videobildschirm an den Camcorder oder den Analog/Digital-Konverter angeschlossen ist und das Gerät ordnungsgemäß mit den Computer verbunden ist (in der Regel über den IEEE 1394-Anschluss). Stellen Sie außerdem das Gerät auf die Ausgabe von analogem Audio und Video auf einem Bildschirm ein. Einige Geräte erkennen den Bildschirm automatisch, bei anderen muss eine entsprechende Menüoption ausgewählt werden. (Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu dem Gerät.)*

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“ und klicken Sie auf die Schaltfläche „Wiedergabeeinstellungen“.

2 Wählen Sie unter „Echtzeitwiedergabe“ eine der dort aufgeführten Optionen:

- Aktivieren Sie die Option „Anzeige des Videos auf dem Desktop während der Wiedergabe“, wenn Sie die Vorschau sowohl über das Monitorfenster als auch über den Fernsehbildschirm sehen möchten. Deaktivieren Sie die Option, wenn die Wiedergabe über den Monitor sehr ruckartig erfolgt.
- Wählen Sie als externes Gerät die Option, die dem Camcorder oder Analog/Digital-Konverter entspricht, den Sie zum Betreiben des Fernsehbildschirms verwenden.
- Legen Sie für die Seitenverhältnis-Konvertierung die Option „Hardware“ (falls unterstützt) fest.
- Wählen Sie „Audio des externen Gerätes“, um zusammen mit dem Video auch den Sound über den Fernsehbildschirm zu übertragen. Dadurch werden die beiden bei der Wiedergabe synchron gehalten.

Hinweis: *Bei der Echtzeitwiedergabe wird die Vorschau sofort in vollständig gerenderter Endqualität abgespielt. Bei der Bearbeitung ohne Rendern können Sie die Änderungen direkt überprüfen und uneingeschränkter experimentieren. Um optimale Frameraten für die Wiedergabe zu erzielen, verwenden Sie ein System mit mindestens einem Pentium® 4-Prozessor mit 3 GHz.*

3 Wählen Sie im Exportabschnitt für „Externes Gerät“ aus, ob für das angegebene Gerät auf Band exportiert werden soll. Diese Option wirkt sich nicht auf die Wiedergabe aus.

Hinweis: *Die Ausgabe auf Band wird für HDV nicht unterstützt.*

4 Wählen Sie im Bereich „Anzeigemodus für Desktop“ die Option für beschleunigte GPU-Effekte, falls der Anzeigeadapter DirectX® unterstützt. Verwenden Sie andernfalls „Kompatibel“ oder „Standard“, abhängig davon, welches die besten Wiedergabeergebnisse im System bietet.

5 Belassen Sie die restlichen Wiedergabeoptionen wie von Adobe Premiere Elements eingestellt und klicken Sie auf „OK“.

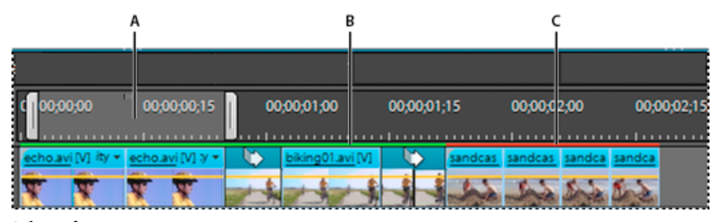
6 Klicken Sie im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ auf „OK“.

Rendern eines Bereichs für die Vorschau

Für komplexere Filme und InstantMovies, d. h. Filme mit Effekten und mehreren Video- und Audioebenen, wird zur korrekten Anzeige eine längere Verarbeitungszeit benötigt. Falls in Adobe Premiere Elements ein Bereich nicht in der normalen Geschwindigkeit und Qualität angezeigt werden kann, ist eine dünne rote Linie in der Zeitleiste des Schnittfensters sichtbar. Wenn Sie einen dieser Bereiche in der Vorschau anzeigen möchten, können Sie ihn zunächst *rendern*. Das Rendern verarbeitet die Ebenen und Effekte und speichert die resultierende Vorschau in einer Datei, die von Adobe Premiere Elements für jede Vorschau dieses Abschnitts des Films verwendet werden kann. Wenn ein Abschnitt einmal gerendert wurde, ist ein erneutes Rendern nur dann notwendig, wenn Änderungen vorgenommen wurden. (Im Schnittfenster werden gerenderte Bereiche mit einer grünen Linie markiert.)

Hinweis: *Wenn Sie einen gerenderten Bereich wesentlich ändern, kann die Vorschaudatei nicht mehr verwendet werden, und die grüne Linie wird daher rot angezeigt. Um eine Vorschau komplexer Effekte mit der vollen Framerate anzuzeigen, müssen Sie den Bereich neu rendern.*

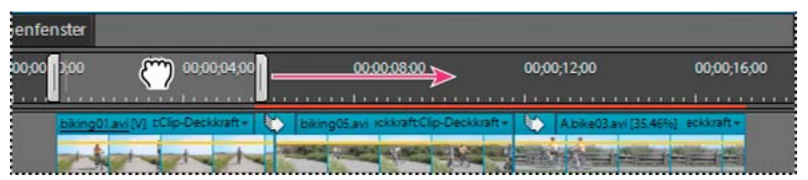
Der zu rendernde Bereich wird mit Hilfe der *Arbeitsbereichsleiste* im Schnittfenster festgelegt.



Schnittfenster
A. *Arbeitsbereichsleiste* ***B.*** *Eine grüne Linie kennzeichnet vollständig gerenderte Bereiche* ***C.*** *Eine rote Linie kennzeichnet Bereiche, die für eine optimale Vorschau zu rendern sind*

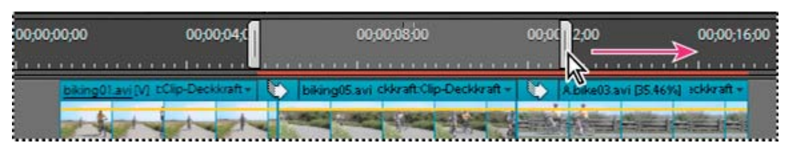
Festlegen des zu rendernden Bereichs

- Ziehen Sie die strukturierte Mitte der Arbeitsbereichsleiste auf den Bereich, der in der Vorschau erscheinen soll. Stellen Sie sicher, dass Sie die Mitte der Arbeitsbereichsleiste ziehen, da Sie anderenfalls die Marke für die aktuelle Zeit verschieben.



Aufgreifen der Arbeitsbereichsleiste und Ziehen der Leiste über einen Bereich für die Vorschau

- Ist die strukturierte Mitte nicht sichtbar, ziehen Sie die Arbeitsbereichsleiste bei gedrückter Alt-Taste auf den Bereich, der in der Vorschau erscheinen soll.



Ziehen einer Arbeitsbereichsmarke zur Kennzeichnung des Endes des Arbeitsbereichs

- Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit und drücken Sie Alt + [, um den Anfang des Arbeitsbereichs festzulegen.
- Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit und drücken Sie Alt +], um das Ende des Arbeitsbereichs festzulegen.
- Doppelklicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Arbeitsbereichsleiste, um sie an die Breite des Films anzupassen.
- Doppelklicken Sie auf die Arbeitsbereichsleiste, um ihre Größe entweder an die Breite der Zeitleiste oder an die Länge des gesamten Films anzupassen, je nachdem, was kürzer ist.

Wenn Sie den Cursor auf die Arbeitsbereichsleiste bewegen, wird eine QuickInfo angezeigt, die den Start-Timecode, den Ende-Timecode und die Dauer der Arbeitsbereichsleiste angibt.

Rendern einer Vorschau

❖ Setzen Sie die Arbeitsbereichsleiste über den Bereich, der in einer Vorschau angezeigt werden soll, und wählen Sie „Schnittfenster“ > „Arbeitsbereich rendern“. (Die Render-Zeit hängt von den Systemressourcen und der Komplexität des Segments ab.)

Sie können eine Vorschau auch rendern, indem Sie die Arbeitsbereichsleiste einstellen und die Eingabetaste (Windows) oder Dokumentanfang (Mac) drücken.

Löschen von Vorschaudateien

Bei der Wiedergabe eines Films kombiniert Adobe Premiere Elements die Spuren und Effekte im Hintergrund, während der resultierende Film im Monitorfenster abgespielt wird. Wird ein Film hingegen gerendert, erstellt Adobe Premiere Elements Vorschaudateien und speichert sie auf der Festplatte. Nach erfolgtem Rendern müssen die Spuren und Effekte nicht erneut verarbeitet zu werden. Stattdessen können die Vorschaudateien direkt wiedergegeben werden. Mit Vorschaudateien kann außerdem Zeit beim Exportieren des fertigen Films gespart werden, da Adobe Premiere Elements die in den Vorschaudateien gespeicherten Informationen nutzt, statt erneut zu rendern.

❖ Wählen Sie bei aktivem Schnittfenster oder Szenenfenster die Optionen „Schnittfenster“ > „Renderdateien löschen“. Klicken Sie bei Aufforderung auf „OK“.

Hinweis: *Es ist wichtig, Vorschaudateien mit dem Befehl „Renderdateien löschen" zu löschen, und nicht einfach direkt in Windows. Projekte verweisen auf Vorschaudateien ähnlich wie auf Originalmaterial. Wenn Sie Vorschaudateien ohne diesen Befehl verschieben oder löschen, fordert Adobe Premiere Elements Sie beim nächsten Öffnen des Projekts zum Suchen der Dateien auf.*

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Arbeitslaufwerke" auf Seite 40

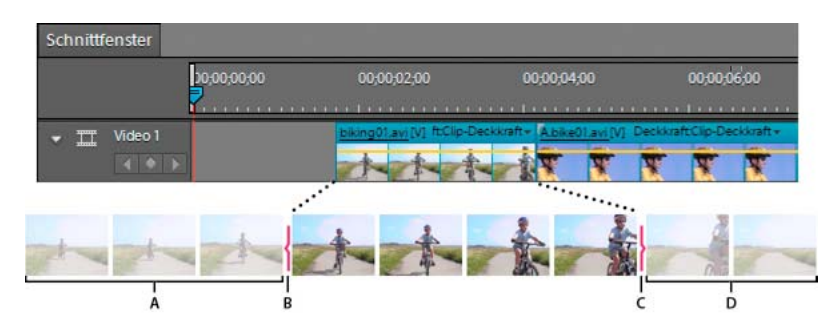
Kapitel 8: Bearbeiten von Clips

Die Bearbeitung von Clips schließt eine Vorschau und ein Zuschneiden der Clips ein, um nicht benötigtes Material zu entfernen. Außerdem schließt sie die Überarbeitung von Clipeigenschaften wie Geschwindigkeit, Richtung und Dauer ein. Sie können auch Medienclips bearbeiten, die in anderen Programmen in den ursprünglichen Anwendungen in Adobe Premiere Elements erzeugt wurden.

Trimmen von Clips

Über das Zuschneiden und Abrufen von Clips

Wenn Sie einen Film generieren, verwenden Sie nur in den seltensten Fällen einen kompletten Clip. Um die gewünschten Frames zu definieren, legen Sie *In-* und *Out*-Points fest. Der In-Point ist der erste Frame des Clips, den Sie verwenden möchten; der Out-Point ist der letzte Frame des Clips, den Sie verwenden möchten. Mit dem Setzen von In- und Out-Points werden keine Frames auf der Festplatte gelöscht, sondern es werden lediglich die Ausschnitte isoliert, die in den Film aufgenommen werden sollen. In- und Out-Points definieren ein „Fenster" im Clip. Dabei werden nur die Frames vom In-Point bis zum Out-Point angezeigt. Sie können die In- und Out-Points gegebenenfalls verschieben, um alle Frames wiederzuerlangen, die möglicherweise abgeschnitten wurden.



In- und Out-Points definieren ein „Fenster" in einem Clip
***A.** Abgeschnittene Frames* ***B.** In-Point* ***C.** Out-Point* ***D.** Abgeschnittene Frames*

Sie können die Frames von beiden Enden eines Clips abschneiden. Um Frames im mittleren Bereich eines Clips abzuschneiden, teilen Sie zunächst den Clip (wodurch zwei Instanzen des Originalclips erstellt werden). Anschließend werden die nicht benötigten Frames vom Ende des ersten neuen Clips oder dem Anfang des zweiten aus abgeschnitten.

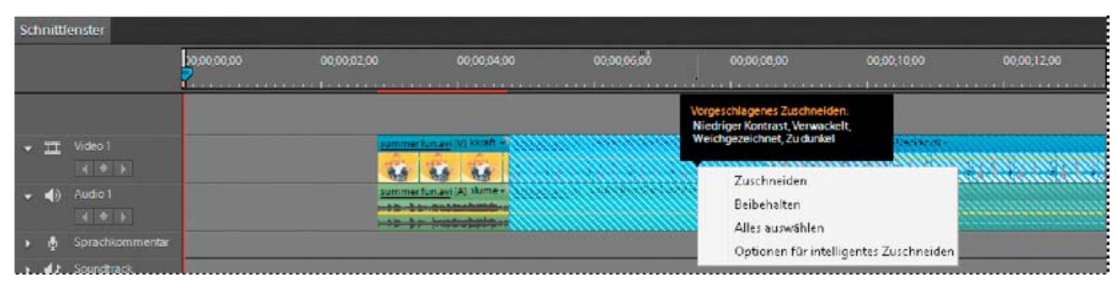
Sie können einen Clip im Vorschaufenster, dem Monitorfenster, der Minizeitleiste oder dem Schnittfenster zuschneiden. Sie können Frames über das Vorschaufenster aus den Originalclips (die noch nicht im Schnittfenster platziert sind) abrufen. Frames, die sich im Schnittfenster befinden, können darüber aus Clips abgerufen werden.

Verwandte Themen

„Teilen von Clips" auf Seite 130

Intelligentes Zuschneiden

Mit dem Entfernen von unerwünschten und qualitativ minderwertigen Abschnitten aus Ihrem Video können Sie eine qualitativ hochwertige Videodatei erstellen. Adobe® Premiere® Elements 10 ermöglicht eine effiziente Handhabung von problematischen Bereichen Ihrer Videodateien (mit verschwommenen oder verwackelten Bildern bzw. schlechter Bildqualität). Sie können Ihre Videodateien schnell und einfach bearbeiten und Feinabstimmungen vornehmen. Durch intelligentes Zuschneiden können Sie die Abschnitte eines Videos, die eine schlechte Qualität aufweisen, zuschneiden. Dies kann sowohl manuell als auch automatisch erfolgen. Sie können Clips in der Schnittfenster- oder Szenenfenster-Ansicht zuschneiden. In der Szenenfenster-Ansicht können Sie nur jeweils einen Clip zuschneiden. Intelligentes Zuschneiden kann manuell oder automatisch erfolgen. Standardmäßig ist der manuelle intelligente Zuschneidemodus aktiviert. In diesem Modus können Sie die Optionen zur Auswahl der zuzuschneidenden Abschnitte festlegen. Im automatischen intelligenten Zuschneidemodus Adobe Premiere Elements werden die zuzuschneidenden Abschnitte automatisch ausgewählt. Sie können diese löschen oder erhalten.



Intelligentes Zuschneiden

Intelligentes Zuschneiden manuell anwenden

Intelligentes Zuschneiden kann manuell oder automatisch erfolgen. Standardmäßig ist der manuelle intelligente Zuschneidemodus aktiviert. Damit können Sie die hervorgehobenen Abschnitte eines Clips zuschneiden oder löschen.

1 Wählen Sie „Schnittfenster“ > „Optionen für intelligentes Zuschneiden“, um das intelligente Zuschneiden zu aktivieren. Standardmäßig ist der manuelle intelligente Zuschneidemodus aktiviert.

Hinweis: *Im manuellen Modus wird über dem Monitorfenster folgende Meldung angezeigt: „Intelligenter Zuschneidemodus: Hervorgehobene Abschnitte zuschneiden oder löschen“. Außerdem wird die Schaltfläche mit den Optionen für intelligentes Zuschneiden angezeigt.*

2 (Optional) Im Dialogfeld „Optionen für intelligentes Zuschneiden“ können Sie mit dem Regler die Optionen für Qualität und Interesse festlegen. Die hier festgelegten Werte werden auf die zuzuschneidenden Abschnitte angewandt. Wenn Sie keine Optionen festlegen, werden die Standardeinstellungen angewandt. Weitere Informationen finden Sie in den „Optionen für intelligentes Zuschneiden“ auf Seite 122.

3 Klicken Sie im oberen Teil des Schnittfensters auf „Intelligentes Zuschneiden“ , um dieses zu aktivieren.

4 Klicken Sie auf „Projekt“ und ziehen Sie die gewünschten Clips ins Schnittfenster.

Adobe Premiere Elements analysiert den Clip und hebt die zuzuschneidenden Abschnitte hervor. Das Hervorheben der Abschnitte erfolgt nach den in Qualitäts- und Interesse-Stufe festgelegten Werten. Zum Hervorheben zuzuschneidender Abschnitte wird ein Streifenmuster verwendet.

Hinweis: *Um den Clip im Voraus manuell zu analysieren, ziehen Sie diesen in das Schnittfenster. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Automatische Analyse durchführen“. Weitere Informationen zur automatischen Analysefunktion finden Sie unter „Medienanalyse“ auf Seite 78.*

5 (Optional) Wenn Sie die Maus über die zuzuschneidenden Abschnitte bewegen, werden die Tags angezeigt, die Adobe® Premiere® Elements 10 Abschnitten mit schlechter Qualität zugewiesen hat.

6 Führen Sie zum Auswählen von zuzuschneidenden Abschnitten einen der folgenden Schritte aus:

- Zur Auswahl aller zuzuschneidenden Abschnitte in einem Clip doppelklicken Sie auf den entsprechenden Clip.
- Zur Auswahl aller zuzuschneidenden Abschnitte in mehreren Clips ziehen Sie ein Auswahlrechteck um die ausgewählten Clips. Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die zuzuschneidenden Abschnitte und wählen Sie „Alle Auswählen".
- Um alle zuzuschneidenden Abschnitte aus mehreren Clips im Schnittfenster auszuwählen, drücken Sie Strg+A bzw. Befehl+A, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen Abschnitt und wählen Sie „Alles auswählen".

Die ausgewählten Abschnitte werden hervorgehoben. Bei der Auswahl eines Abschnitts werden alle zuzuschneidenden Abschnitte durch eine blau gestreifte Markierung hervorgehoben.

Hinweis: *Wenn Sie Abschnitte aus mehreren Clips auswählen möchten, wählen Sie zunächst die Clips und anschließend die gewünschten Abschnitte aus.*

7 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den zuzuschneidenden Abschnitt (den blau gestreiften Bereich). Es werden die folgenden Optionen angezeigt:

Zuschneiden Mit dieser Option können Sie die ausgewählten Abschnitte zuschneiden.

Beibehalten Mit dieser Option können Sie die ausgewählten Abschnitte beibehalten.

Alles auswählen Wählt alle zuzuschneidenden Abschnitte in der aktuellen Auswahl aus.

Optionen für intelligentes Zuschneiden Zeigt die Optionen für intelligentes Zuschneiden an.

8 Wählen Sie für den entsprechenden Abschnitt die Option „Zuschneiden" oder „Beibehalten". Sie können Clips auch mit der Entfernen-Taste auf Ihrer Tastatur zuschneiden.

9 (Optional) Um das zuvor vorgenommene Zuschneiden rückgängig zu machen, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip, und wählen Sie „Intelligentes Zuschneiden rückgängig machen".

Zum Verlassen des intelligenten Zuschneidemodus wählen Sie „Schnittfenster" > „Intelligenter Zuschneidemodus".

Intelligentes Zuschneiden automatisch anwenden

1 Zum Aktivieren des automatischen intelligenten Zuschneidemodus führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Schnittfenster" > „Optionen für intelligentes Zuschneiden". Wählen Sie im Dialog für intelligentes Zuschneiden die Option „Automatisch".
- Klicken Sie auf „Optionen für intelligentes Zuschneiden" über dem Monitorfenster. Klicken Sie auf „Automatisch" und anschließend auf „Speichern".

Hinweis: *Im automatischen intelligenten Zuschneidemodus wird über dem Monitorfenster die Meldung „Automatischer intelligenter Zuschneidemodus: Clips werden beim Hinzufügen zum Film zugeschnitten" angezeigt. Außerdem wird die Schaltfläche mit den Optionen für Intelligentes Zuschneiden angezeigt.*

2 Klicken Sie im oberen Teil des Schnittfensters auf , um das intelligente Zuschneiden zu aktivieren.

3 Klicken Sie auf „Projekt" und ziehen Sie die gewünschten Clips ins Schnittfenster.

Mit Adobe Premiere Elements können Sie den Clip analysieren und die zuzuschneidenden Abschnitte hervorheben. Der Dialog zur Bestätigung des automatischen Zuschneidens wird angezeigt.

***Hinweis:** Um den Clip im Voraus manuell zu analysieren, ziehen Sie diesen in das Schnittfenster. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Automatische Analyse durchführen“. Weitere Informationen zur automatischen Analysefunktion finden Sie unter* *„Medienanalyse“ auf Seite 78.*

***Hinweis:** Wenn ein Clip nicht ausgewählt ist, werden die zuzuschneidenden Abschnitte durch ein blau gestreiftes Muster hervorgehoben.*

4 Klicken Sie zur Entfernung der hervorgehobenen Abschnitte aus dem Clip auf „OK“.

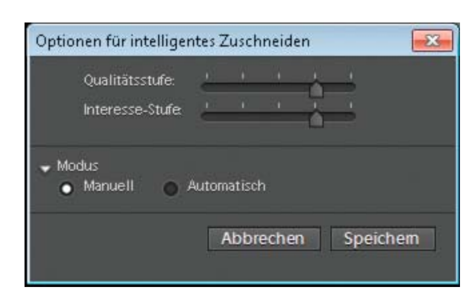
Optionen für intelligentes Zuschneiden

Beim intelligenten Zuschneiden werden Qualitätsfaktoren wie Helligkeit, Kontrast, verschwommene oder verwackelte Bilder und Interesse-Faktoren wie Gesichter, Bewegung und Dialoge berücksichtigt. Sie können die Qualitäts- und Interesse-Stufen vor dem Zuschneiden der Clips festlegen.

Qualitätsstufe Damit können Sie die Qualitätsstufen festlegen, mit denen Adobe Premiere Elements zuzuschneidende Abschnitte ermittelt werden. Zu den Qualitätsfaktoren zählen verschwommene oder verwackelte Bilder, Helligkeit, Fokus und Kontrast. Wenn Sie den Regler ganz nach rechts verschieben, werden alle nicht qualitativ hochwertigen Abschnitte als zuzuschneidende Abschnitte hervorgehoben. Mit dem Verschieben des Reglers nach links nimmt die Anzahl der zuzuschneidenden Abschnitte ab. Wenn Sie den Regler ganz nach links verschieben, werden nur Abschnitte mit schlechter Qualität hervorgehoben.

Interesse-Stufe Damit können Sie die Interesse-Stufen festlegen, mit denen Adobe Premiere Elements zuzuschneidende Abschnitte in einem Clip ermittelt. Zu den Interessefaktoren zählen Gesichter, Dialoge, Nahaufnahmen, Kamerabewegungen wie Schwenken oder Zoomen sowie große und kleine Menschengruppen.

***Hinweis:** Sie können den Interessefaktor nicht als alleinigen Faktor zur Bestimmung zuzuschneidender Bereiche verwenden. Interesse- und Qualitätsfaktor können ausschließlich zusammen verwendet werden. Die Anzahl der zuzuschneidenden Abschnitte wird mit dem Verschieben des Reglers nach links reduziert. Clips mit niedriger Qualität oder von niedrigem Interesse werden zugeschnitten, während Clips mit hoher Qualität oder von hohem Interesse ignoriert werden.*



Optionen für intelligentes Zuschneiden

Zugriff auf Optionen für intelligentes Zuschneiden

Aktivieren Sie intelligentes Zuschneiden und führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um Zugriff auf die Optionen für intelligentes Zuschneiden zu erhalten:

- Wählen Sie „Schnittfenster“ > „Optionen für intelligentes Zuschneiden“.
- Klicken Sie auf „Optionen für intelligentes Zuschneiden“ über dem Monitorfenster.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen zuzuschneidenden Abschnitt und wählen Sie „Optionen für intelligentes Zuschneiden“.

Zuschneiden eines Clips im Szenenfenster

Im Szenenfenster können Sie Clips direkt in der Minizeitleiste des Monitorfensters zuschneiden. Beim Zuschneiden von Clips im Monitorfenster wird nur die Instanz des Clips zugeschnitten, die im Szenenfenster angezeigt wird, nicht die Instanz aus dem Originalclip.

Verwandte Themen

„Übersicht über das Szenenfenster“ auf Seite 85

Zuschneiden eines Clips im Monitorfenster

1 Wählen Sie einen Clip im Szenenfenster aus.

Der Clip wird im Monitorfenster angezeigt und eine Darstellung des Clips mit dem Dateinamen wird in der Minizeitleiste angezeigt.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Clip am Anfang zuzuschneiden, ziehen Sie den In-Point-Griff links neben der Clipdarstellung nach rechts.
- Um den Clip am Ende zuzuschneiden, ziehen Sie den Out-Point-Griff rechts neben der Clipdarstellung nach links.

Im Monitorfenster wird der Frame an der Position angezeigt, auf die der Griff gezogen wurde.

Entfernen von Frames aus dem mittleren Bereich eines Clips

Möglicherweise möchten Sie Material aus dem mittleren Bereich des Films entfernen, jedoch den Anfang und das Ende des Films beibehalten. Sie können den Clip direkt vor dem zu entfernenden Abschnitt teilen und auf diese Weise zwei Clips erzeugen. Dann können Sie das nicht gewünschte Material vom Anfang des zweiten Clips abschneiden.

1 Wählen Sie im Szenenfenster den Clip mit dem nicht benötigten Material aus.

Der Clip wird im Monitorfenster angezeigt und eine Darstellung des Clips mit dem Dateinamen wird in der Minizeitleiste angezeigt.

2 Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Monitorfenster auf den Frame, der das erste nicht benötigte Material enthält.

3 Klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Clip teilen“ .

Die ursprüngliche Clipdarstellung wird in der Minizeitleiste und im Szenenfenster durch zwei Clipdarstellungen ersetzt.

4 Wählen Sie die Darstellung des zweiten Clips in der Minizeitleiste aus.

Hinweis: *Sie können auch den ersten Clip auswählen und wie folgt bearbeiten, indem Sie einen neuen Out-Point festlegen.*

5 Ziehen Sie den In-Point-Griff der Clipdarstellung nach rechts und lassen Sie ihn am Ende des nicht benötigten Materials los.



Ziehen Sie den In-Point-Griff in der Minizeitleiste, um Frames vom Anfang eines Clips abzuschneiden.

Dadurch wird das nicht gewünschte Material vom Anfang des zweiten Clips (oder vom Ende des ersten Clips, wenn dieser Clip bearbeitet werden soll) entfernt. Die Lücke zwischen dem ersten und dem zweiten Clip wird dabei automatisch geschlossen.

Abrufen von Frames im Monitorfenster

1 Wählen Sie einen Clip im Szenenfenster aus.

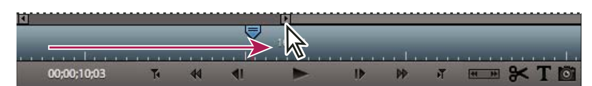
Der Dateiname und die In- und Out-Points des Clips werden in der Minizeitleiste im Monitorfenster angezeigt.

2 Führen Sie in der Minizeitleiste im Monitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um Frames am Anfang des Clips abzurufen, ziehen Sie den In-Point-Griff nach links.
- Um Frames am Ende des Clips abzurufen, ziehen Sie den Out-Point-Griff nach rechts.

Ein- und Auszoomen der Minizeitleiste im Monitorfenster

Wenn Sie das Szenenfenster verwenden, wird im Monitorfenster eine Minizeitleiste angezeigt. Sie können den Zoomfaktor ändern, um die Minizeitleiste mit mehr oder mit weniger Details anzuzeigen. Direkt über der Minizeitleiste befindet sich eine dünne Zoomsteuerung. Mit der Zoomsteuerung werden der Zoomfaktor für die Minizeitleiste und der angezeigte Teil der Minizeitleiste gesteuert. Bei voller Erweiterung der Zoomsteuerung wird die gesamte Minizeitleiste angezeigt. Die Verwendung der Zoomsteuerung wirkt sich nicht auf den Zoomfaktor des angezeigten Clips oder Films aus.



Ziehen Sie zum Einzoomen einen Greifer an einem Ende der Zoomsteuerung zur Mitte des Monitorfensters oder zum Auszoomen zur Kante.

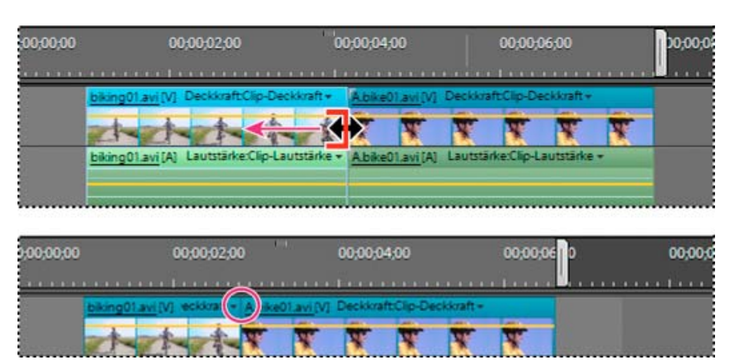
- Ziehen Sie den Greifer zum Einzoomen an einem Ende der Zoomsteuerung zur Mitte.
- Ziehen Sie den Greifer zum Auszoomen an einem Ende der Zoomsteuerung nach außen zur Kante der Minizeitleiste.

Ziehen Sie zur Anzeige eines anderen Minizeitleistenbereichs die Mitte der Zoomsteuerung nach rechts bzw. links. Im eingezoomten Zustand ist die Schiebereglerposition möglicherweise nicht sichtbar, jedoch bewegt sich die Minizeitleiste beim Ziehen nach rechts oder links.

Zuschneiden im Schnittfenster

Frames können an beiden Enden eines Clips entfernt oder nach erfolgtem Zuschnitt hinzugefügt werden, indem die Kante des Clips im Schnittfenster gezogen wird. Um die Suche des gewünschten Frames zu erleichtern, werden im Monitorfenster die während des Ziehens verschobenen In- und Out-Points des Clips angezeigt. Wenn ein anderer Clip an die Kante angrenzt, die zugeschnitten wird, werden im Monitorfenster die Frames von beiden Clips nebeneinander angezeigt. Der Frame links (der Out-Point) liegt zeitlich weiter vorne und der Frame rechts (der In-Point) liegt zeitlich später. Aufeinander folgende Clips sowie leere Bereiche im Schnittfenster werden verschoben, sobald Sie die Kante des Clips ziehen.

In einer QuickInfo wird während des Zuschneidens die Anzahl der Frames angezeigt, die Sie abschneiden. Es wird ein negativer Wert im Fenster angezeigt, wenn Sie die Kante in Richtung Anfang des Films ziehen, und ein positiver Wert, wenn Sie die Kante in Richtung Ende des Films ziehen. Ein kleines graues Dreieck an der oberen Ecke beider Enden eines Clips im Schnittfenster gibt Aufschluss darüber, ob der Clip zugeschnitten wurde. Das Dreieck bedeutet, dass die entsprechende Kante nicht zugeschnitten wurde.



Schnittfenster während (oben) und nach (unten) dem Zuschneiden. Das graue Dreieck in der Ecke des Clips wird nach dem Zuschneiden nicht mehr angezeigt.

Bei verbundenen Clips (d. h. Videos mit Soundtrack) werden durch Ziehen der Kante eines Clips die In- und Out-Points beider Clips verschoben. In manchen Fällen sollen verbundene Clips unabhängig voneinander zugeschnitten werden, um Teilungen (auch als L-Schnitte und J-Schnitte bezeichnet) zu erstellen. Durch Drücken der Alt-Taste beim Zuschneiden können die In- und Out-Points von Video- und Audiodaten separat gesetzt werden.

Verwandte Themen

„Übersicht über das Schnittfenster“ auf Seite 91

Zuschneiden von Clips im Schnittfenster

1 Klicken Sie im Schnittfenster auf das Auswahlwerkzeug .

Um nur einen Clip eines verbundenen Paares zuzuschneiden, wählen Sie den Clip bei gedrückter Alt-Taste aus. Dadurch wird die Verbindung vorübergehend aufgehoben. Wählen Sie die Clips erneut aus, um sie als Einheit zu verschieben.

2 Bewegen Sie den Cursor über die Kante des Clips, den Sie zuschneiden möchten, bis das korrekte Symbol angezeigt wird:

- Symbol „Clipanfang abschneiden“ - Schneidet den Anfang eines Clips ab.

- Symbol „Clipende abschneiden“ – Schneidet das Ende eines Clips ab.

3 Ziehen Sie die Kante zum gewünschten Frame. Im Monitorfenster werden während des Ziehens die Frames und ggf. der Frame des angrenzenden Clips angezeigt. In der Spur nachfolgende Clips werden zeitlich verschoben, um die Lücke zu schließen, ohne dass dabei jedoch ihre Dauer verändert wird.

***Hinweis:** Sie können den In-Point eines Clips nicht nach links über die Kante eines angrenzenden Clips hinaus ziehen.*

Entfernen von Frames aus dem mittleren Bereich eines Clips im Schnittfenster

Sie können Inhalt aus dem mittleren Bereich des Clips entfernen, jedoch den Anfang und das Ende des Clips beibehalten. Sie können den Clip vor dem nicht gewünschten Abschnitt teilen und das nicht gewünschte Material vom Anfang des zweiten Clips, der bei der Teilung entsteht, abschneiden.

1 Ziehen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit auf den Frame, wo der nicht benötigte Teil des Clips anfängt.

Der Frame wird im Monitorfenster angezeigt.

2 Klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Clip teilen“ .

Hierdurch wird der Clip am ausgewählten Punkt geteilt.

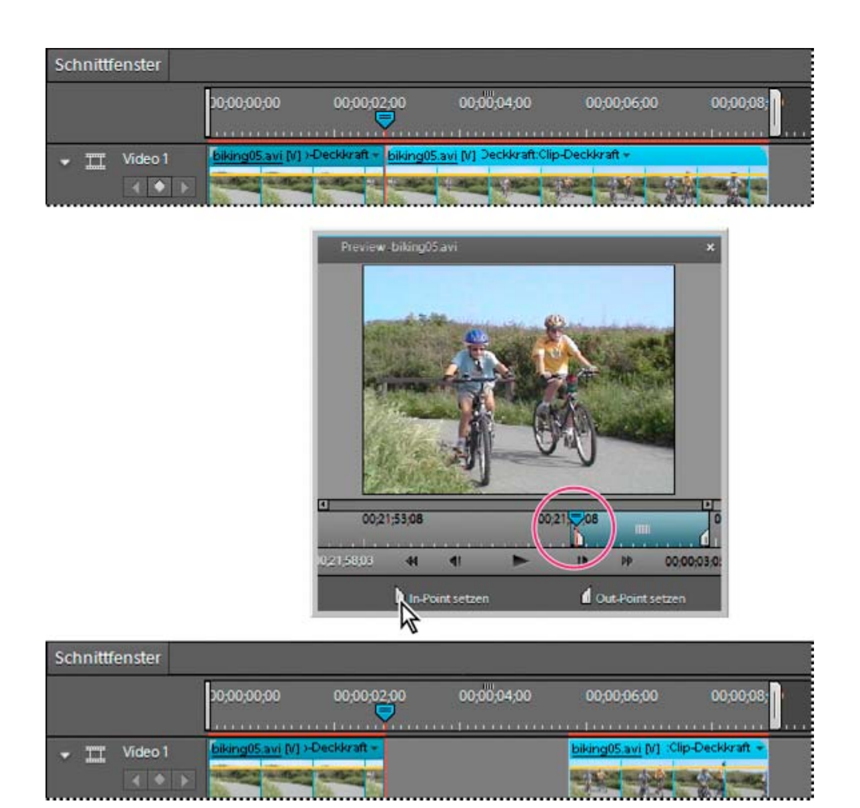
3 Klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug .

4 Doppelklicken Sie auf den Clip auf der rechten Seite der Teilung. Dadurch wird der Clip im Vorschaufenster geöffnet.

***Hinweis:** Sie können auch den Clip links öffnen und die folgenden Änderungen vornehmen, indem Sie einen neuen Out-Point festlegen.*

5 Ziehen Sie im Vorschaufenster die Marke für die aktuelle Zeit zu dem Frame direkt hinter dem letzten Frame des nicht erwünschten Materials.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“ . Dadurch wird das nicht gewünschte Material vom Anfang des zweiten Clips abgeschnitten, und der Clip wird im Schnittfenster verkürzt, wodurch zwischen diesem Clip und dem Clip zuvor eine Lücke entsteht.



Clip wird geteilt (oben), In-Point wird gesetzt (Mitte), entstehende Lücke (unten)

7 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in die Lücke im Schnittfenster und klicken Sie dann auf „Löschen und Lücke schließen“.

Abrufen von Frames im Schnittfenster

1 Klicken Sie im Schnittfenster auf das Auswahlwerkzeug .

2 Bewegen Sie den Cursor über die Kante des Clips, den Sie zuschneiden möchten, bis das korrekte Symbol angezeigt wird:

- Symbol „Clipanfang abschneiden“ – Macht Frames am Anfang eines Clips erneut verwendbar.
- Symbol „Clipende abschneiden“ – Macht Frames am Ende eines Clips erneut verwendbar.

3 Ziehen Sie die Kante zum gewünschten Frame.

Hinweis: *Drücken Sie beim Ziehen die Alt-Taste, um den In- bzw. Out-Point nur für die Video- oder nur für die Audiodaten eines verbundenen Clips zu ändern. Die Alt-Taste muss nicht während des gesamten Ziehvorgangs gedrückt werden.*

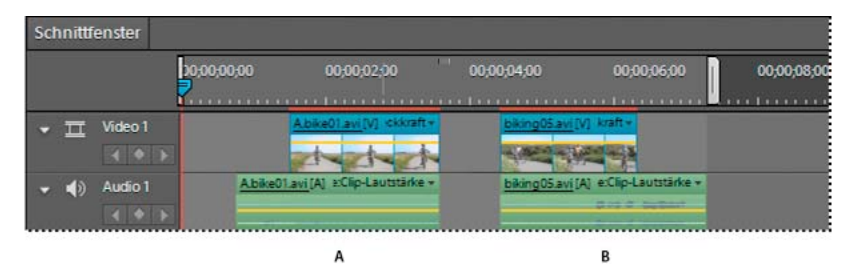
Erweitern von Audiodaten vor oder nach einem verknüpften Video

Die Audiodaten können vor dem Video beginnen oder nach dem Video in den nächsten Clip übergreifen (oder umgekehrt). Das getrennte Zuschneiden von Audio- und Videoclips wird als *Teilung* bezeichnet. Wenn Sie normalerweise einen Clip teilen, müssen Sie den angrenzenden Clip ebenfalls teilen, damit sich die Clips nicht überlappen.

Es können zwei Arten von Teilungen erstellt werden:

- Ein *J-Schnitt* oder *Audiovorspann*, in dem der Audioclip vor dem verbundenen Videoclip beginnt oder das Video nach dem Audioclip weiterläuft.

- Ein *L-Schnitt* oder *Videovorspann*, in dem der Videoclip vor dem verbundenen Audioclip beginnt oder der Audioclip nach dem Videoclip weiterläuft.



A Clip zugeschnitten für J-Schnitt B Clip zugeschnitten für L-Schnitt

1 Klicken Sie im Schnittfenster auf das Auswahlwerkzeug .

2 Wenn der Clip an einen anderen Clip angrenzt, ziehen Sie den Audioteil bei gedrückter Alt-Taste in eine separate Spur, so dass sich neben ihm ein Leerraum befindet.

3 (Optional) Verschieben Sie die Marke für aktuelle Zeit auf den Video-Frame, der zugeschnitten werden soll, und stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen „Ausrichten“ aktiviert wurde. (Falls es nicht aktiviert wurde, wählen Sie „Schnittfenster“ > „Ausrichten“.)

4 Setzen Sie den Cursor über die Kante des zuzuschneidenden Videoclips und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie beim Zuschneiden des Clipanfangs die Alt-Taste und ziehen Sie die Kante zum gewünschten Frame, sobald das Symbol „Clipanfang abschneiden“ angezeigt wird. (Sie können die Alt-Taste loslassen, nachdem Sie mit dem Ziehen begonnen haben.) Das Video bleibt stets am vorhergehenden Clip ausgerichtet.
- Drücken Sie beim Zuschneiden des Clipendes die Alt-Taste und ziehen Sie die Kante zum gewünschten Frame, sobald das Symbol „Clipende abschneiden“ angezeigt wird. (Sie können die Alt-Taste loslassen, nachdem Sie mit dem Ziehen begonnen haben.) Nachfolgende Clips in der Spur werden nach links verschoben.

Durch Ziehen eines Clips bei gedrückter Alt-Taste wird die Verbindung der Clips vorübergehend aufgehoben. Wenn sie zusammen verschoben oder bearbeitet werden sollen, wählen Sie sie erneut aus.

5 Soll ein angrenzender Clip zugeschnitten werden, damit dessen Audiodaten nicht die zugeschnittenen verbundenen Clips überlappen, wiederholen Sie Schritt 3 für den angrenzenden Audioclip.

6 Sollten die Audio- und Videodaten in Schritt 4 nicht mehr synchron sein (was durch eine rote Zahl neben dem Clipnamen in der Spur angezeigt wird), klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zahl auf dem Audioclip (nicht auf dem Videoclip) und wählen Sie „In Synchronisierung verschieben“.

Zuschneiden im Vorschaufenster

Sie können jeden Clip in der Vorschau anzeigen und neue In- und Out-Points dafür festlegen, bevor er zum Schnitt- oder Szenenfenster hinzugefügt wird. Sie können zum Beispiel eine Vorschau der Clips anzeigen, um deren Qualität zu bewerten, und nicht verwendbare Teile zuschneiden, bevor Sie die Clips anordnen. Im Vorschaufenster können Sie eine Vorschau der Clips anzeigen und sie zuschneiden.

Beim Zuschneiden eines Clips im Vorschaufenster werden die In- und Out-Points aller nachfolgenden Instanzen gesetzt, die im Schnitt- oder Szenenfenster platziert werden. Dabei werden die In- und Out-Points der Instanzen des Clips, die sich bereits im Schnitt- oder Szenenfenster befinden, nicht geändert. Setzen Sie die In- und Out-Points vor dem Platzieren des Clips im Schnitt- bzw. Szenenfenster, wenn für alle Instanzen des Clips die gleichen In- und Out-Points verwendet werden sollen.



Vorschaufenster
***A.** Zoom-Steuerung **B.** In-Point eines Clips **C.** Aktuelle Zeit **D.** Marke für die aktuelle Zeit **E.** Wiedergabe-Steuerelemente **F.** Out-Point eines Clips **G.** Clipdauer*

Verwandte Themen

„Übersicht über den Arbeitsbereich“ auf Seite 12

„Anzeigen einer Filmvorschau im Monitorfenster“ auf Seite 111

„Medienansicht - Übersicht“ auf Seite 25

„Vorschau von Filmen“ auf Seite 111

Starten einer Clipvorschau im Vorschaufenster

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und dann auf „Medien“, um die Medienansicht zu öffnen.

2 Doppelklicken Sie auf einen Clip in der Medienansicht und führen Sie im Vorschaufenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Abspiel-Schaltfläche ▶, um den Clip abzuspielen.
- Um einen Frame vor oder zurück zu gehen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Schritt zurück“ ◀| oder die Schaltfläche „Schritt vorwärts“ |▶.
- Um fünf Frames vor oder zurück zu gehen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken auf die Schaltfläche „Schritt zurück“ ◀| oder die Schaltfläche „Schritt vorwärts“ |▶.

Zuschneiden eines Clips im Vorschaufenster

Sie können einen Clip im Vorschaufenster zuschneiden, bevor Sie ihn im Schnitt- oder Szenenfenster platzieren. Das Zuschneiden im Vorschaufenster wirkt sich nicht auf Instanzen des Clips aus, die sich bereits im Schnitt- oder Szenenfenster befinden. Sobald ein Clip in einen Film eingefügt wurde, können Sie ihn im Vorschaufenster erneut öffnen, um dessen In- und Out-Points für nachfolgende Instanzen zu ändern und so entweder zuvor abgeschnittene Frames erneut zu verwenden oder zusätzliche Frames abzuschneiden.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und dann auf „Medien“, um die Medienansicht zu öffnen.

2 Doppelklicken Sie in der Medienansicht auf einen Clip.

3 Führen Sie zum Zuschneiden des Clips im Vorschaufenster einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie zum Setzen eines neuen In-Points entweder den In-Point-Griff an die gewünschte Position, oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die gewünschte Position und klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“ .
- Ziehen Sie zum Setzen eines neuen Out-Points entweder den Out-Point-Griff an die gewünschte Position, oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die gewünschte Position und klicken Sie auf die Schaltfläche „Out-Point setzen“ .

4 Klicken Sie im Vorschaufenster auf die Schaltfläche „Schließen“ .

Aufeinander folgende Instanzen des Clips, die von der Medienansicht in das Schnitt- oder Szenenfenster gezogen werden, übernehmen die In- und Out-Points des zugeschnittenen Clips.

Abrufen von Frames im Vorschaufenster

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und dann auf „Medien“, um die Medienansicht zu öffnen.

2 Doppelklicken Sie in der Medienansicht auf den Video-Clip.

3 Führen Sie im Vorschaufenster einen der folgenden Schritte aus:

- Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit zu dem Frame, der der erste Frame im Clip sein soll, auch wenn er sich links vom aktuellen In-Point befindet. Klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“ .
- Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit zu dem Frame, der der letzte Frame im Clip sein soll, auch wenn er sich rechts vom aktuellen Out-Point befindet. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Out-Point setzen“ .
- Ziehen Sie den In-Point- oder Out-Point-Griff zum erwünschten Frame.

Ein- bzw. Auszoomen im Vorschaufenster

Beim Anzeigen einer Clip-Vorschau im Vorschaufenster können Sie die *Minizeitleiste* ein- bzw. auszoomen, um die Intervalle zu verlängern oder zu verkürzen. Wenn Sie die Minizeitleiste einzoomen, können Sie Änderungen in kürzeren Zeitintervallen verfolgen, selbst für die Dauer nur eines Frames. Beim Auszoomen können Sie Änderungen über einen längeren Zeitraum verfolgen.

- Ziehen Sie den Greifer zum Einzoomen an einem Ende der Zoomsteuerung zur Mitte.
- Ziehen Sie den Greifer zum Auszoomen an einem Ende der Zoomsteuerung nach außen zur Kante der Minizeitleiste.

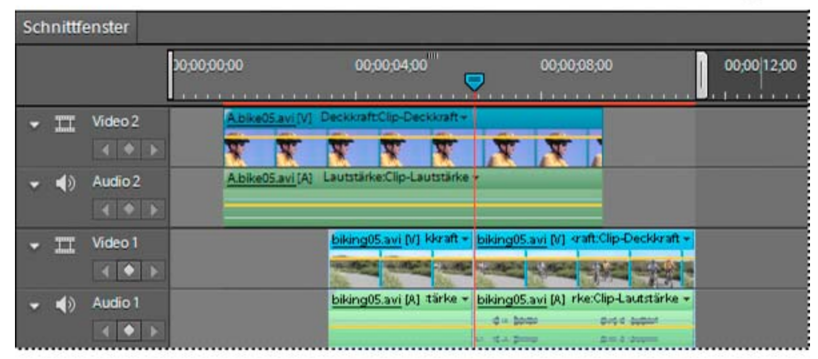
Ziehen Sie zur Anzeige eines anderen Minizeitleistenbereichs die Mitte der Zoomsteuerung nach rechts bzw. links. Im eingezoomten Zustand ist die Schiebereglerposition möglicherweise nicht sichtbar, jedoch bewegt sich die Minizeitleiste beim Ziehen nach rechts oder links.

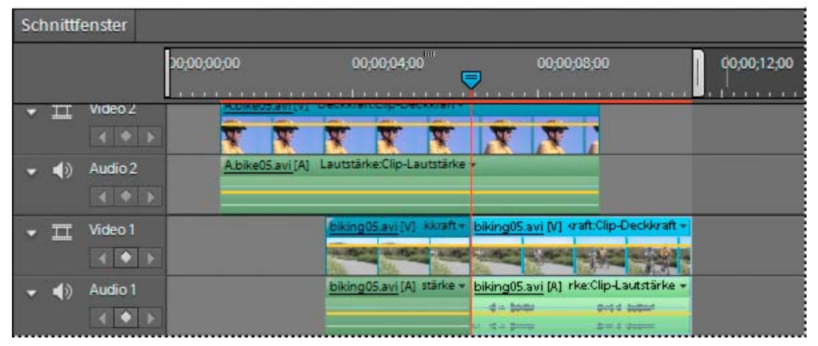
Teilen von Clips

Eventuell möchten Sie unterschiedliche Effekte auf verschiedene Teile eines Clips anwenden, um beispielsweise den ersten Teil zu beschleunigen und für den zweiten Teil eine normale Geschwindigkeit beizubehalten. Hierzu unterteilen Sie einen Clip in separate Teile und wenden anschließend Effekte und Überblendungen auf diese Teile an. Sie können einen Clip in einem Film mit dem Werkzeug „Clip teilen“ im Monitorfenster teilen. Hierdurch werden ein oder mehrere Clips an der Marke für die aktuelle Zeit durchgeschnitten.

Beim Teilen wird ein Clip in zwei Teile geteilt. Dabei wird eine neue und separate Instanz des Originalclips erstellt. Wenn der Clip mit einem anderen Clip verknüpft ist, wird auch eine neue Instanz des verknüpften Clips erstellt. Die beiden daraus resultierenden Clips bilden zusammen den Originalclip. Bei den resultierenden Clips handelt es sich um vollständige Versionen des Originalclips, der In- bzw. Out-Point befindet sich jedoch an der durch das Rasierklingenwerkzeug markierten Stelle. Sie können diese Clips auswählen und löschen.







Mit dem Werkzeug „Clip teilen“ (vorher oben und nachher unten dargestellt) werden die ausgewählten Clips an der Marke für die aktuelle Zeit geteilt.

***Hinweis:** Um die Effekteinstellungen zeitlich zu verändern, muss der Clip jedoch nicht geteilt werden. Wenden Sie statt dessen Keyframes auf einen einzelnen Clip an.*

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 220

Teilen eines Clips

Sie können einen Clip an jedem Frame teilen und so einen Clip erstellen, der an diesem Frame endet sowie einen weiteren Clip, der an diesem Frame beginnt. Sie können die beiden daraus resultierenden Clips wie jeden anderen Clip bearbeiten.

1 Wählen Sie im Szenen- oder Schnittfenster einen Clip aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie im Szenenfenster die Marke für die aktuelle Zeit in der Minizeitleiste im Monitorfenster auf den Frame, an dem Sie die Teilung durchführen möchten.
- Ziehen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit auf den Frame, an dem Sie die Teilung durchführen möchten.

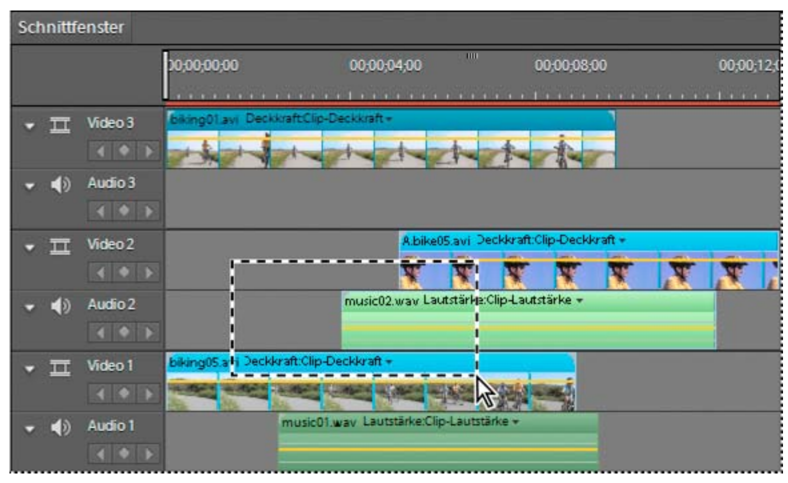
3 Klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Clip teilen“.

Der ursprüngliche Clip wird durch zwei neue Clips ersetzt, wobei ein Clip an der Position der Marke für die aktuelle Zeit endet und ein anderer dort beginnt.

Teilen von übereinander gelegten Clips

Sie können zwei oder mehrere übereinander gelegte Clips gleichzeitig teilen (d. h. Clips, die sich im Schnittfenster überlagern).

1 Ziehen Sie im Schnittfenster ein Auswahlfeld auf, um eine beliebige Anzahl von Clips auf verschiedenen Spuren auszuwählen, die sich zu einem bestimmten Zeitpunkt überlappen.



Aufziehen eines Auswahlfelds zur Auswahl sich überlappender Clips im Schnittfenster

2 Ziehen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an die Position, an der die Teilung erfolgen soll.

3 Klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Clip teilen“.

Filmmaterial ersetzen

Sie können das Filmmaterial für jeden Clip unter „Verfügbare Medien“ ersetzen. Wenn Sie das Quellfilmmaterial für einen Clip ersetzen, wird er mit der neuen Quelldatei verknüpft. Beim Ersetzen von Filmmaterial gilt Folgendes:

- Instanzen des Clips werden mit den entsprechenden In-Points und Out-Points sowohl in der Medienansicht als auch im Schnittfenster beibehalten.
- Alle angewendeten Effekte bleiben erhalten..

Der Clip wird jedoch mit dem neuen Filmmaterial statt dem Originalfilmmaterial verknüpft. So können Sie beispielsweise Filmmaterial mit einem Soundtrack in einer Sprache durch Filmmaterial mit einem Soundtrack in einer anderen Sprache ersetzen. Alle am ursprünglichen Filmmaterial durchgeführten Bearbeitungen bleiben erhalten, obwohl das Quellfilmmaterial ersetzt wurde.

1 Wählen Sie „Projekt“ > „Medien“. Wählen Sie im Medienfenster den Clip aus, für den Sie das neue Filmmaterial einsetzen möchten.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Filmmaterial ersetzen“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Filmmaterial ersetzen“.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Filmmaterial ersetzen“ die neue Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

Das alte Filmmaterial wird nun durch das neue ersetzt. Alle Instanzen des alten Filmmaterials werden mit dem neuen Filmmaterial verknüpft.

Ändern von Clip-Geschwindigkeit und -Dauer

Ändern der Clipgeschwindigkeit

Um einen Zeitraffer- oder Zeitlupeneffekt zu erreichen, können Sie die Geschwindigkeit des Clips ändern. Mit der Änderung der Clipgeschwindigkeit wird auch die Dauer des Clips geändert. Durch Beschleunigen eines Clips werden Frames entfernt und somit die Dauer verringert. Analog werden beim Verlangsamen eines Clips Frames wiederholt, was zu einer Verlängerung der Dauer führt. Bei Audioclips wird bei Änderung der Geschwindigkeit auch die Tonhöhe verändert. Der Befehl „Zeit verlängern“ weist eine Option auf, mit der die Originaltonhöhe eines Audioclips bei jeder Geschwindigkeit beibehalten wird.

Sie können die Clipgeschwindigkeit nur im Schnittfenster ändern, nicht im Szenenfenster.

***Hinweis:** Wenn Sie die Geschwindigkeit eines Clips ändern, der Halbbilder enthält, ist es unter Umständen erforderlich, Änderungen an der Art vorzunehmen, wie Adobe Premiere Elements die Halbbilder behandelt, besonders dann, wenn die Geschwindigkeit unter die Grenze von 100 % der Originalgeschwindigkeit fällt.*

Verwandte Themen

„Vorschau von Filmen“ auf Seite 111

„Festlegen von Feldoptionen für importiertes Interlaced-Video“ auf Seite 73

Ändern der Geschwindigkeit eines Clips mit dem Zeitverlängerungswerkzeug

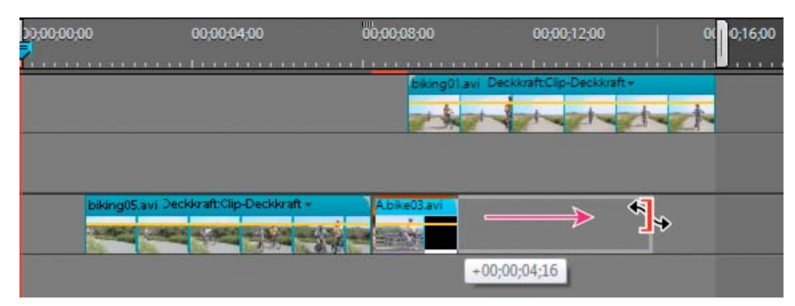
1 Wenn Sie einen Clip verlangsamen möchten, ziehen Sie ihn im Schnittfenster zunächst an das Ende des Films oder eine andere Spur mit einem Leerraum, um ihn ohne Beeinträchtigung angrenzender Clips verlängern zu können. Beim Verlangsamen eines Clips mit dem Zeitverlängerungswerkzeug können Sie ihn nicht über die Kante eines angrenzenden Clips hinaus verlängern.

2 Klicken Sie auf das Zeitverlängerungswerkzeug oben im Schnittfenster.

3 Bewegen Sie den Cursor über die Kante des Clips, den Sie ändern möchten, bis das korrekte Symbol angezeigt wird:

- Zeitverlängerungssymbol für den Clipanfang – Verlängert den Clip ab der Cursorposition nach rechts.
- Zeitverlängerungssymbol für das Clipende – Verlängert den Clip ab der Cursorposition nach links.

4 Ziehen Sie die Kante des Clips, um die Länge zu erhöhen und damit den Clip zu verlangsamen, oder um die Länge zu verkürzen und damit den Clip zu beschleunigen.



Clipgeschwindigkeit mit Hilfe des Zeitverlängerungswerkzeugs ändern

5 Betrachten Sie sich die Änderungen in der Vorschau und nehmen Sie ggf. Korrekturen vor.

6 Sofern Sie den Clip in Schritt 1 verschoben haben, klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug und ziehen Sie den Clip zurück auf dessen ursprüngliche Position im Film.

Ändern der Geschwindigkeit eines Clips mit dem Befehl „Zeit verlängern"

1 Wenn Sie einen Clip verlangsamen möchten, an dessen rechtem Ende ein weiterer Clip im Schnittfenster angrenzt, ziehen Sie ihn auf eine leere Spur oder an das Ende des Films, um ihn ohne Beeinträchtigung angrenzender Clips verlängern zu können.

2 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

Hinweis: *Falls Sie den Clip noch nicht in das Schnittfenster übertragen haben, können Sie ihn stattdessen in der Medienansicht des Aufgabenfensters auswählen.*

3 Wählen Sie „Clip" > „Zeit verlängern".

4 Geben Sie im Dialogfeld „Zeit verlängern" einen Prozentwert für die Geschwindigkeit ein. Ein Wert kleiner als 100 % verlangsamt den Clip, während ein Wert größer als 100 % ihn beschleunigt.

5 (Optional) Um die Tonhöhe eines Audioclips unverändert zu lassen, wählen Sie „Tonhöhe beibehalten" aus.

6 Klicken Sie auf „OK". Betrachten Sie sich die Änderungen in der Vorschau und nehmen Sie ggf. Korrekturen vor.

7 Falls Sie den Clip in Schritt 1 verschoben haben, ziehen Sie ihn zurück auf seine ursprüngliche Position im Film.

Ändern von Geschwindigkeit und Dauer mehrerer Clips gleichzeitig

Sie können Geschwindigkeit und Dauer mehrerer Clips gleichzeitig in der Schnittfensteransicht des Projektfensters ändern.

1 Führen Sie zum gleichzeitigen Auswählen mehrerer Clips einen der folgenden Schritte aus:

- Sie können nicht aufeinander folgende Clips auswählen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und nacheinander auf alle gewünschten Clips klicken.
- Aufeinander folgende Clips können ausgewählt werden, indem Sie im Projektfenster klicken und ein Rechteck um die gewünschten Clips ziehen.
- Um alle Clips auszuwählen, drücken Sie Strg+A.

2 Wählen Sie „Clip" > „Zeit verlängern", um die Geschwindigkeit und Dauer aller ausgewählten Clips zu ändern.

Festlegen der Dauer eines Clips

Die *Dauer* eines Video- oder Audioclips entspricht der Zeit der Wiedergabe vom ersten Frame (In-Point) bis zum letzten Frame (Out-Point). Solange Sie die Einstellung nicht ändern, hat der Clip dieselbe Dauer, die er beim Import bzw. der Aufnahme hatte. In den meisten Fällen wird die Dauer eines Clips durch Abschneiden von Frames an einem der Enden eines Clips verändert. Sie können das Ende eines Clips auch durch Festlegen einer bestimmten Dauer zuschneiden.

Im Gegensatz zu Videos sind Standbilder nicht durch die Länge des Originalclips begrenzt. Ihre Dauer lässt sich auf einen beliebigen Wert setzen.

1 Wählen Sie in der Medienansicht im Aufgabenfenster oder im Schnittfenster einen Clip aus.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Zeit verlängern“.

3 Klicken Sie im Dialogfeld „Zeit verlängern“ auf die Verbindungsschaltfläche , um die Verbindung zwischen Geschwindigkeit und Dauer aufzuheben. Bleibt die Verbindung bestehen, wird durch Ändern der Dauer auch die Wiedergabegeschwindigkeit des Clips geändert.

Hinweis: *Wenn Sie die Geschwindigkeit über einen bestimmten Wert hinaus erhöhen, ändert sich die Dauer, selbst wenn Sie die Verknüpfung von Geschwindigkeit und Dauer aufgehoben haben.*

4 Geben Sie eine neue Dauer ein, und klicken Sie auf „OK“.

Umkehren der Wiedergaberichtung eines Clips

Durch Umkehren eines Clips wird dieser vom Out-Point bis zum In-Point rückwärts abgespielt. Sie können einen Clip auch umkehren und dabei dessen Geschwindigkeit ändern. Sie können einen Clip nur im Schnittfenster umkehren, nicht im Szenenfenster.

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Zeit verlängern“.

3 (Optional) Um die Geschwindigkeit des Clips zu ändern, geben Sie im Dialogfeld „Zeit verlängern“ unter „Geschwindigkeit“ einen Prozentwert ein. Ein Wert kleiner als 100 % verlangsamt den Clip, während ein Wert größer als 100 % ihn beschleunigt.

4 Wählen Sie „Geschwindigkeit umkehren“ und klicken Sie auf „OK“.

Um den Clip umzukehren und gleichzeitig dessen Geschwindigkeit zu ändern, geben Sie einen negativen Wert unter Geschwindigkeit ein. Beispielsweise wird der Clip durch den Wert -200 mit doppelter Geschwindigkeit rückwärts abgespielt, während der durch den Wert -50 mit halber Geschwindigkeit rückwärts abgespielt wird.

Einfrieren und Halten von Frames

Exportieren eines Video-Frames

Sie können einen einzelnen Frame aus einem Videoclip erfassen, um ihn im aktuellen Film als Standbild zu verwenden oder um ihn zur anderweitigen Verwendung auf der Festplatte zu speichern. Sie können im Film beispielsweise ein Standbild verwenden, um eine Figur zu zeigen, die beginnt, sich zu bewegen, dann in der Bewegung innehält und auf dem Bildschirm „einfriert“.

1 Wählen Sie im Szenen- oder Schnittfenster einen Clip aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie im Szenenfenster die Marke für die aktuelle Zeit in der Minizeitleiste im Monitorfenster auf den Frame, den Sie erfassen möchten.
- Ziehen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit auf den Frame, den Sie erfassen möchten.

Im Monitorfenster wird der Frame an der Position der Marke für die aktuelle Zeit angezeigt.

3 Klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Frame einfrieren“ .

Der Frame wird im Frame einfrieren-Fenster angezeigt.

Fenster „Frame einfrieren“ mit einem Frame eines Videos, der als Standbild verwendet werden kann

Hinweis: *Falls Sie Adobe Photoshop Elements installiert haben und das Standbild in Photoshop Elements bearbeiten möchten, wählen Sie „Nach Einfügen in Photoshop Elements bearbeiten“.*

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Exportieren“, um den Frame als Standbild zu exportieren. Geben Sie im Dialogfeld „Frame exportieren“ einen Namen und einen Speicherort für die Bilddatei an und klicken Sie auf „Speichern“.
- Um den Frame als Standbild an der Marke für die aktuelle Zeit direkt in den Film einzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche „In Film einfügen“.

Verwandte Themen

„Bearbeiten von Video-Frames in Photoshop Elements“ auf Seite 138

Wiedergeben und anschließendes Einfrieren von Frames (oder Einfrieren und anschließendes Wiedergeben von Frames)

- Damit das Video zuerst als Standbild dargestellt wird und die Wiedergabe anschließend beginnt, klicken Sie auf die Schaltfläche „Frame einfrieren“ im Monitorfenster, um ein Standbild des Frames zu erstellen. Fügen Sie das Standbild dann an der Position des Originalframes ein.

Verwandte Themen

„Teilen von Clips“ auf Seite 130

„Bearbeiten von Video-Frames in Photoshop Elements“ auf Seite 138

Arbeiten mit Originalclips

Suchen des Originals eines Clips

Wenn Sie beispielsweise den Clip im Schnittfenster bearbeitet haben, möchten Sie vielleicht eine weitere Instanz seines Originals in einem anderen Teil des Films verwenden. Adobe Premiere Elements kann das Original eines Clips in einem Film schnell ausfindig machen und automatisch in der Medienansicht im Aufgabenfenster auswählen.

1 Führen Sie im Aufgabenfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Clip in der Medienansicht zu suchen, klicken Sie auf „Projekt“ und dann auf „Medien“.
- Um den Clip im Arbeitsbereich „Projekt“ zu suchen, klicken Sie auf „Projekt“ > „Medien“.

2 Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste auf einen Clip und wählen Sie die Option „In Projekt einfügen“ aus.

Der Clip wird je nach Auswahl im Arbeitsbereich „Projekt“ oder in der Medienansicht hervorgehoben.

Entfernen von In- und Out-Points aus einem Originalclip

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und dann auf „Medien“, um die Medienansicht zu öffnen.

2 Doppelklicken Sie in der Medienansicht auf den Originalclip.

3 Wählen Sie „Clip“ > „Clipmarke löschen“ und danach eine Option im Menü:

- Bei Auswahl von „In und Out“ werden sowohl der In- als auch der Out-Point zurückgesetzt.
- Bei Auswahl von „In“ wird nur der In-Point zurückgesetzt.
- Bei Auswahl von „Out“ wird nur der Out-Point zurückgesetzt.

Sie können auch In- bzw. Out-Points aus einem Originalclip (nicht jedoch einer Kopie im Schnittfenster) entfernen, indem Sie im Vorschaufenster bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche „In-Point setzen“ bzw. „Out-Point setzen“ klicken.

Bearbeiten eines Clips in der Originalanwendung

Einige Dateien enthalten eingebettete Informationen, so genannte *Projektverknüpfungen*, über das Programm, in dem sie erstellt wurden. In Adobe Photoshop Elements, Adobe Audition und Adobe After Effects® werden Dateien mit Projektverknüpfungen erstellt. Mit dem Befehl „Original bearbeiten“ können Sie eine Datei mit einer Projektverknüpfung in deren Originalprogramm öffnen und dort nach Bedarf ändern. Sie müssen die Datei vor dem Verwenden dieses Befehls nicht rendern, wenn Sie daran keine Änderungen in Adobe Premiere Elements vorgenommen haben. Wenn Sie die Datei in der Originalanwendung speichern, werden die dort vorgenommenen Änderungen von Adobe Premiere Elements automatisch in das aktuelle Projekt übernommen. Erneutes Importieren der Datei ist nicht erforderlich.

Es können Informationen in einen Film eingebettet werden, anhand derer andere Programme, etwa Adobe After Effects oder Adobe Encore DVD, den Befehl „Original bearbeiten“ zum Öffnen des Films in Adobe Premiere Elements verwenden können.

1 Wählen Sie in der Medienansicht im Aufgabenfenster oder im Schnittfenster einen Clip aus.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Original bearbeiten“.

3 Speichern und schließen Sie den Clip nach erfolgter Bearbeitung.

Die Änderungen werden in Ihr Projekt in Adobe Premiere Elements übernommen.

***Hinweis:** In der Regel sind Audiodateien mit dem Standard-Audio-Player eines Computers verknüpft. Wenn Sie für eine Audiodatei die Option „Original bearbeiten“ auswählen, wird diese daher möglicherweise in einer Anwendung geöffnet, die nicht für die Bearbeitung von Dateien geeignet ist, z. B. Windows® Media Player oder iTunes®. Sie können Audiodateien in diesen Anwendungen nicht bearbeiten.*

Verwandte Themen

„Allgemeine Einstellungen zum Freigeben“ auf Seite 306

Bearbeiten von Video-Frames in Photoshop Elements

Wenn Video-Frames korrigiert oder verbessert werden müssen, können Sie die Frames automatisch in Photoshop Elements öffnen, nachdem Sie sie als Standbilder exportiert und in den Film eingefügt haben.



Bearbeiten eines Video-Frames in Photoshop Elements

1 Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Monitorfenster von Adobe Premiere Elements auf den Frame, der bearbeitet werden soll.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Frame einfrieren“ .

3 Um die „Dauer des eingefrorenen Frames“ festzulegen, ziehen Sie den Sekunden-Wert.

4 Wählen Sie „Nach Einfügen in Photoshop Elements bearbeiten“ und klicken Sie dann auf „In Film einfügen“.

5 Bearbeiten Sie in Photoshop Elements-Editor das Bild (Filter, Stile, Effekte, Pinselstriche usw. anwenden).

Hinweis: *Wenn Sie die Größe des Bilds anpassen, kann es im Video-Frame verzerren.*

6 Wenn Sie Bildebenen hinzugefügt haben, wählen Sie „Ebene“ > „Auf Hintergrundebene reduzieren“.

7 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern“, wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind.

8 Übernehmen Sie die standardmäßig ausgewählten Einstellungen für den Speicherort und den Namen der Datei und klicken Sie auf „Speichern“.

9 Wenn in Photoshop Elements angezeigt wird, dass bereits eine Datei mit diesem Namen vorhanden ist, klicken Sie auf „OK“, um die Datei zu ersetzen. Klicken Sie anschließend im Dialogfeld „BMP-Optionen“ auf „OK“.

Adobe Premiere Elements aktualisiert den Frame automatisch in Ihrem Film.

Verwandte Themen

„Exportieren von Frames als Standbilder“ auf Seite 297

SmartFix

Adobe® Premiere® Elements 10 ermöglicht die automatische Korrektur von Qualitätsproblemen in Videos, die mit intelligenten Tags gekennzeichnet sind. Wenn Sie solche Clips im Szenen- oder Schnittfenster hinzufügen, wird der SmartFix-Dialog angezeigt. Klicken Sie auf „Ja“, um die Optimierung der Clips zu starten.

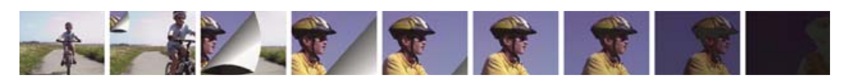
Kapitel 9: Anwenden von Überblendungen

Mit Hilfe von Überblendungen können Sie Effekte hinzufügen, um einen Clip auszublenden, während der nächste Clip eingeblendet wird und dann eine Vorschau der Überblendung anzuzeigen, bevor sie angewendet wird. Sie können Audio- und Videoüberblendungen so anpassen, dass die Clips schrittweise eingeblendet werden oder so, dass ein Clip durch einen anderen Clip ersetzt wird.

Grundlagen von Überblendungen

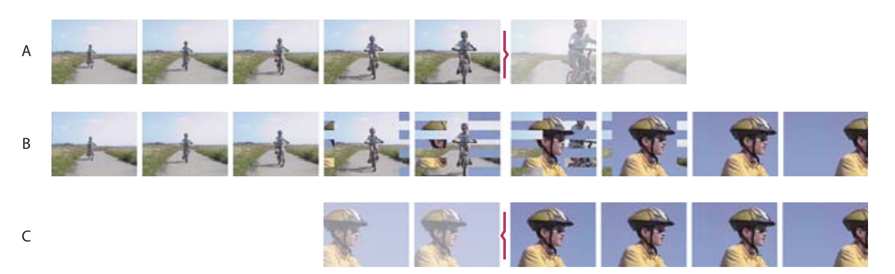
Funktionsweise von Überblendungen

Mit Hilfe von *Überblendungen* können Sie einen Clip ausblenden, während der nächste Clip eingeblendet wird. Sie können auch den Anfang und das Ende eines einzelnen Clips stilisieren. Eine solche Überblendung kann fließend, z. B. durch eine weiche Blende, oder abrupt, z. B. in Form einer sich umblätternden Seite oder eines sich drehenden Windrads, gestaltet werden. Überblendungen werden normalerweise an der Schnittstelle zwischen zwei Clips platziert, um eine *doppelseitige* Überblendung zu erhalten. Sie können jedoch eine Überblendung am Anfang oder Ende eines Clips einfügen, um eine *einseitige* Überblendung zu bewirken, z. B. eine Überblendung zu Schwarz.



Überblendung „Seite aufrollen" zwischen zwei Clips (links) und Überblendung „Weiche Blende" am Ende des Clips (rechts).

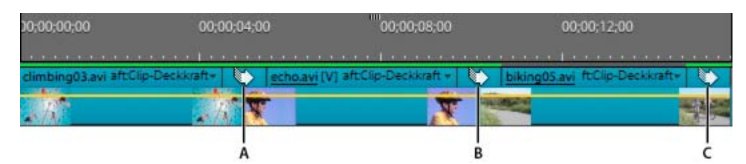
Wenn eine Überblendung von einem Clip zum Nächsten wechselt, überlappt sie Frames aus beiden Clips. Die überlappenden Frames können entweder Frames sein, die zuvor aus den Clips geschnitten wurden (Frames direkt hinter dem In- oder Out-Point am Schnitt) oder vorhandene Frames, die zu beiden Seiten des Schnitts wiederholt werden. Beachten Sie, wenn Sie Clips zuschneiden, dass die Frames nicht gelöscht werden; lediglich die entstehenden In- und Out-Points bilden ein Fenster über dem Originalclip. Eine Überblendung nutzt die zugeschnittenen Frames zum Erstellen des Überblendungseffekts. Sollten die Clips keine zugeschnittenen Frames enthalten, werden die Frames bei der Überblendung wiederholt.



In Überblendungen werden abgeschnittene Frames für den Übergang zur nächsten Szene verwendet.
A. *Erster Clip mit zugeschnittenen Frames am Ende* ***B.*** *Film mit beiden Clips und Überblendung* ***C.*** *Zweiter Clip mit abgeschnittenen Frames am Anfang*



Die Überblendung wiederholt Frames, wenn die Clips keine abgeschnittenen Frames enthalten.
A. *Erster Clip, bei dem der letzte Frame wiederholt wurde* ***B.*** *Film mit beiden Clips und Überblendung* ***C.*** *Zweiter Clip, bei dem der erste Frame wiederholt wurde*



Überblendungstypen
A. *Doppelseitige Überblendung mit wiederholten Frames* ***B.*** *Doppelseitige Überblendung* ***C.*** *Einseitige Überblendung*

Um zu sehen, ob eine Überblendung einseitig oder doppelseitig ist und ob sie wiederholte Frames enthält, wählen Sie sie aus und klicken Sie in der Überblendungsansicht des Aufgabenfensters auf „Überblendung bearbeiten", um sie in der Eigenschaftenansicht anzuzeigen.

Verwandte Themen

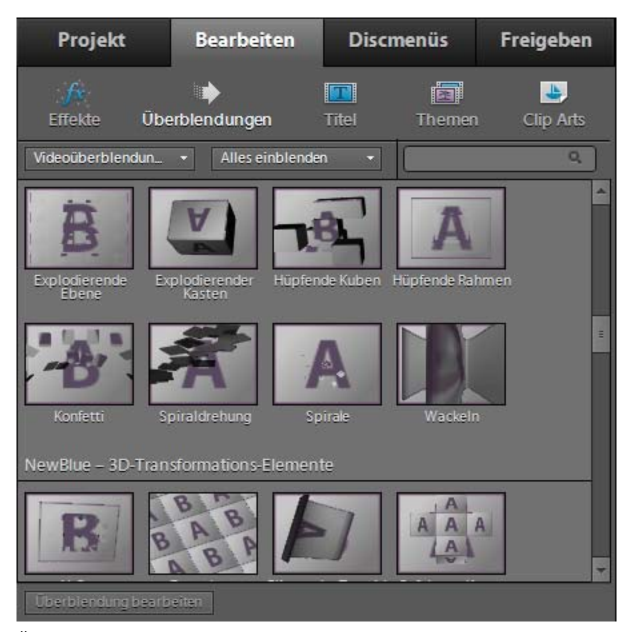
„Effekte" auf Seite 154

Anwenden von Überblendungen auf Clips

Vorschau von Überblendungen

Vorhandene Überblendungen werden in der Überblendungsansicht des Aufgabenfensters aufgerufen (klicken Sie auf „Bearbeiten" und dann auf „Überblendungen"). Sie sind in zwei Hauptordnern organisiert: Videoüberblendungen und Audioüberblendungen. Sie können die Suche nach Überblendungen eingrenzen, indem Sie im Kategoriemenü eine Überblendungsart (z. B. „Überblenden") auswählen. Sie können auch nach einer Überblendung suchen, indem Sie den Namen in das Suchfeld eingeben.

Videoüberblendungen verfügen über animierte Miniaturansichten, die die Auswirkungen auf Clips darstellen. Markieren Sie eine Überblendung, um die Miniaturvorschau zu animieren. Sie können die Vorschau einer animierten Miniaturüberblendung in der Überblendungsansicht anzeigen, ohne sie vorher auf einen Clip anwenden zu müssen.



Überblendungsansicht des Aufgabenfensters

Adobe Premiere Elements enthält zwei Audioüberblendungen der Kategorie Crossfade: „Konstante Leistung“ und „Konstante Verstärkung“. Beide erzeugen Blenden, die sich allerdings leicht unterscheiden. Mit der Kategorie „Konstante Leistung“ wird ein weicherer Soundübergang geschaffen, während „Konstante Verstärkung“ zwar linear ist, aber häufig abrupte Übergänge erzeugt.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Überblendungen“

2 Klicken Sie auf eine Miniatur, um sie in Bewegung zu setzen.

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Audiomischung“ auf Seite 267

Definieren einer Standardüberblendung

Die Standardüberblendung wird in Diashows, aus Adobe® Photoshop® Elements importierten Dateien und als Bewegungshintergrund für DVD-Menüs verwendet. Die Standardüberblendungen sind „Weiche Blende“ für Videoaufnahmen und Standbilder und „Konstante Leistung“ für Audioaufnahmen, sie können jedoch geändert werden.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Überblendungen“ .

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Überblendung, die standardmäßig verwendet werden soll, und wählen Sie „Auswahl als Standardüberblendung einstellen“. (Das Symbol der Standardüberblendung ist mit einem grauen Rahmen gekennzeichnet.)

Verwandte Themen

„Anpassen der Überblendungsdauer“ auf Seite 152

Anwenden von Überblendungen im Szenenfenster

Das Szenenfenster enthält Ablagebereiche für Überblendungen , sodass Überblendungen zwischen allen Clips einfach angewendet werden können.

Anwenden einer doppelseitigen Überblendung im Szenenfenster

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten" und anschließend auf „Überblendungen"

2 Wählen Sie in der Überblendungsansicht die Option „Videoüberblendungen" und dann die Kategorie mit der Überblendung aus, die angewendet werden soll.

3 Ziehen Sie die Überblendung aus dem Aufgabenfenster auf ein Rechteck zwischen zwei Clips im Szenenfenster. Das Rechteck wird mit dem Symbol der Überblendung ausgefüllt.

Hinweis: *Sie können auch mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf das Überblendungssymbol zwischen zwei beliebigen Clips klicken und eine Überblendung direkt im Szenenfenster auswählen.*

4 Doppelklicken Sie auf das Rechteck, um eine Vorschau der Überblendung anzuzeigen.

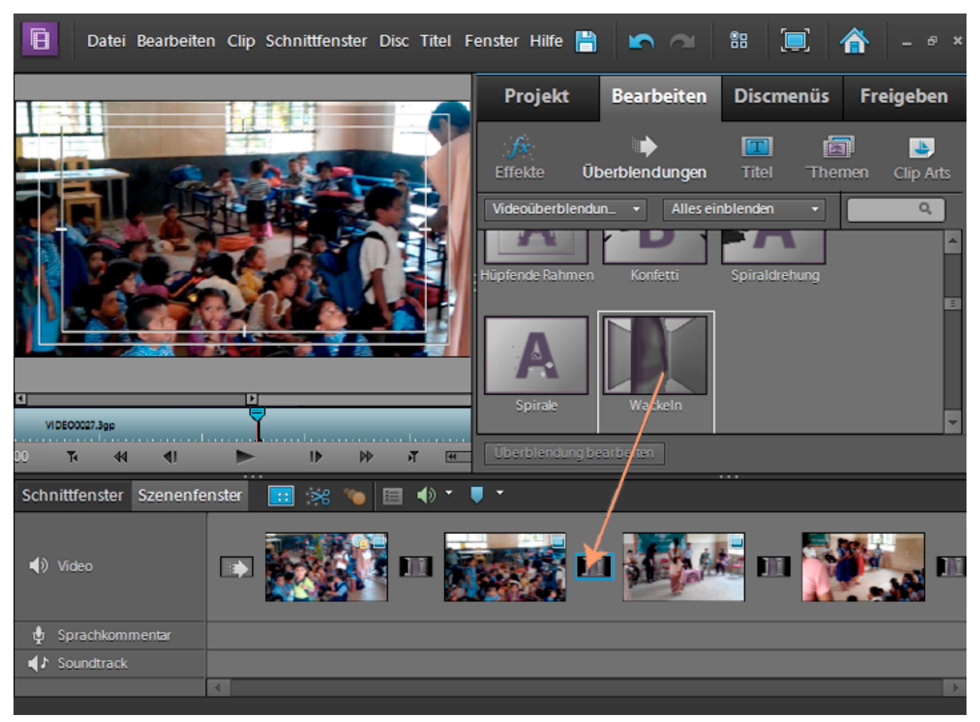
Anwenden einer einseitigen Überblendung im Szenenfenster

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten" und anschließend auf „Überblendungen"

2 Wählen Sie aus den Menüs in der Überblendungsansicht die Option „Videoüberblendungen" und dann die Kategorie mit der Überblendung aus, die angewendet werden soll.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn an eine Seite des Clips kein Clip angrenzt, ziehen Sie die Überblendung auf das Überblendungsrechteck an dieser Seite des Clips.
- Wenn der Clip an einen anderen Clip angrenzt, ziehen Sie die Überblendung auf den gewünschten Rand des Clips. Klicken Sie in der Überblendungsansicht auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten" und wählen Sie dann im Ausrichtungsmenü entweder „Beginn an Schnitt" oder „Ende an Schnitt".



Anwenden einer Überblendung im Szenenfenster

Anwenden von Überblendungen im Schnittfenster

Wenn Sie Überblendungen auf das Schnittfenster anwenden, können Sie zwischen verschiedenen Ausrichtungsoptionen wie „Beginn am Schnitt" und „Am Schnitt zentrieren".

Anwenden einer doppelseitigen Überblendung im Schnittfenster

Um im Schnittfenster eine Überblendung zwischen zwei Clips einfügen zu können, müssen sich die Clips auf derselben Spur befinden und es darf kein Zwischenraum zwischen ihnen vorhanden sein.

Wenn für eine doppelseitige Überblendung Frames wiederholt werden müssen (und keine zugeschnittenen Frames verwendet werden), weist das Überblendungssymbol zusätzliche diagonale Linien auf. Die Linien umfassen den Bereich, in dem wiederholte Frames verwendet wurden.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten" und anschließend auf „Überblendungen" .

2 Wählen Sie aus den Menüs in der Überblendungsansicht die Option „Videoüberblendungen" und dann die Kategorie mit der Überblendung aus, die angewendet werden soll.

3 Ziehen Sie die Überblendung aus dem Aufgabenfenster zu dem Schnitt zwischen den zwei Clips im Schnittfenster, und legen Sie sie ab, wenn eines der folgenden Ausrichtungssymbole angezeigt wird:

Beginn an Schnitt Richtet den Anfang der Überblendung am Anfang des zweiten Clips aus.

Am Schnitt zentrieren Platziert die Überblendung in der Mitte des Schnitts.

Ende an Schnitt Richtet das Ende der Überblendung am Ende des ersten Clips aus.

Wenn Sie beim Ziehen einer Überblendung die Strg-Taste drücken, können Sie die Optionen „Beginn an Schnitt", „Am Schnitt zentrieren" und „Ende an Schnitt" auch auswählen, indem Sie die Überblendung langsam nach links und rechts über den Schnitt ziehen.

Anwenden einer einseitigen Überblendung im Schnittfenster

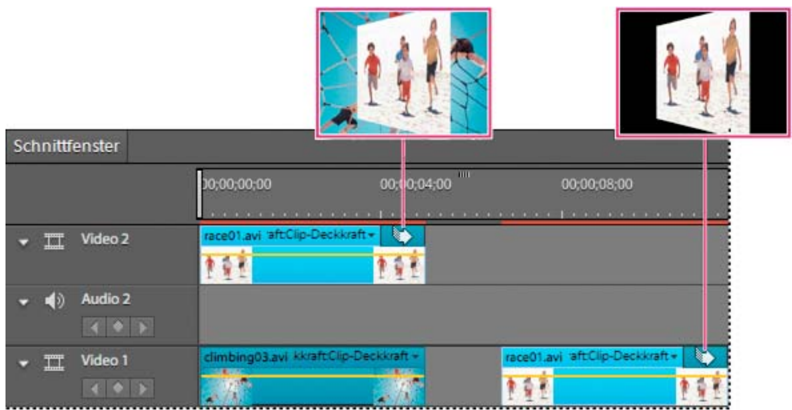
Wenn Sie eine einseitige Überblendung erstellen, werden Elemente unterhalb der Überblendung im Schnittfenster im transparenten Abschnitt der Überblendung angezeigt. Weisen Sie dem Clip beispielsweise eine Überblendung zu Schwarz zu, muss dieser sich auf Spur 1 befinden oder er darf keine angrenzenden Clips aufweisen. Befindet sich der Clip auf einer Spur oberhalb eines anderen Clips, wird der Clip auf der unteren Spur in der Überblendung angezeigt, d. h. die Überblendung erscheint doppelseitig.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Überblendungen“

2 Wählen Sie aus den Menüs in der Überblendungsansicht die Option „Videoüberblendungen“ und dann die Kategorie mit der Überblendung aus, die angewendet werden soll.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn sich neben dem Clip kein anderer Clip befindet, ziehen Sie die Überblendung auf den Rand des Clips.
- Wenn der Clip an einen anderen Clip angrenzt, ziehen Sie die Überblendung bei gedrückter Strg-Taste auf den Rand des gewünschten Clips.



Einseitige Überblendung, mit angrenzenden Clips (links) und einseitige Überblendung ohne angrenzende Clips (rechts)

Anwenden einer Standardüberblendung im Schnittfenster

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sie können nicht aufeinander folgende Clips auswählen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und nacheinander auf alle gewünschten Clips klicken.
- Aufeinander folgende Clips können ausgewählt werden, indem Sie im Projektfenster klicken und ein Rechteck um die gewünschten Clips ziehen.
- Um alle Clips auszuwählen, drücken Sie Strg+A.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen der ausgewählten Clips und wählen Sie „Standardüberblendung entlang Marke für aktuelle Zeit“.

3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- Audio
- Video

Die Überblendung wird auf alle ausgewählten Clips angewendet.

Hinweis: *Videospuren werden in Videospuren eingefügt, Audiospuren in Audiospuren.*

So wenden Sie Standardüberblendungen auf mehrere aneinander grenzende Clips in derselben Spur an:

1 Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Clips, denen die Standardüberblendung hinzugefügt werden soll.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen der ausgewählten Clips.

3 Wählen Sie „Standardüberblendung anwenden“.

Die Überblendung wird jeweils am Schnitt zwischen den aneinander grenzenden Clips angewendet.

Ersetzen einer Überblendung

Sie können eine Überblendung ersetzen, indem Sie einfach im Schnittfenster eine neue Überblendung auf der alten ablegen. Beim Ersetzen einer Überblendung bleiben deren Ausrichtung und Dauer in Adobe Premiere Elements erhalten. Die Einstellungen der alten Überblendung werden jedoch verworfen und durch die Standardeinstellungen der neuen Überblendung ersetzt.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Überblendungen“

2 Wählen Sie aus den Menüs in der Überblendungsansicht die Option „Videoüberblendungen“ und dann die Kategorie mit der Überblendung aus, die angewendet werden soll.

3 Ziehen Sie im Schnitt- oder Szenenfenster die neue Überblendung auf die bereits vorhandene.

Verwandte Themen

„Anpassen von Überblendungseigenschaften“ auf Seite 150

„Anpassen der Überblendungsausrichtung“ auf Seite 150

„Anpassen der Überblendungsdauer“ auf Seite 152

Vorschau der angewendeten Überblendungen

Sowohl in der Eigenschaftenansicht als auch im Monitorfenster können Sie eine Vorschau der angewendeten Überblendungen anzeigen. Die Eigenschaftenansicht enthält einen Vorschaubereich mit Miniaturen der eigentlichen Clips bzw. Standardminiaturen (mit den Buchstaben A und B). Alle an Überblendungen vorgenommenen Anpassungen werden in der Eigenschaftenansicht durchgeführt. Wenn Sie also die Überblendung während der Vorschau anpassen möchten, sollten Sie die Eigenschaftenansicht verwenden.

Wenn Sie über einen digitalen Camcorder verfügen, können Sie ihn wahrscheinlich sowohl mit dem Computer als auch mit dem Fernsehgerät verbinden, um eine Echtzeitvorschau auf dem Fernsehbildschirm anzuzeigen. Auf dem großen Bildschirm erhalten Sie einen besseren Eindruck vom fertigen Film.

Verwandte Themen

„Zuschneiden im Vorschaufenster“ auf Seite 128

„Vorschau auf einem Fernsehbildschirm“ auf Seite 115

„Anpassen von Überblendungseigenschaften“ auf Seite 150

Vorschau im Monitorfenster

❖ Ziehen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit auf die linke Seite der Überblendung und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Abspielen“ im Monitorfenster.

***Hinweis:** Um die Vorschau eines bestimmten Frames der Überblendung im Monitorfenster anzuzeigen, ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den gewünschten Frame.*

Vorschau in der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters

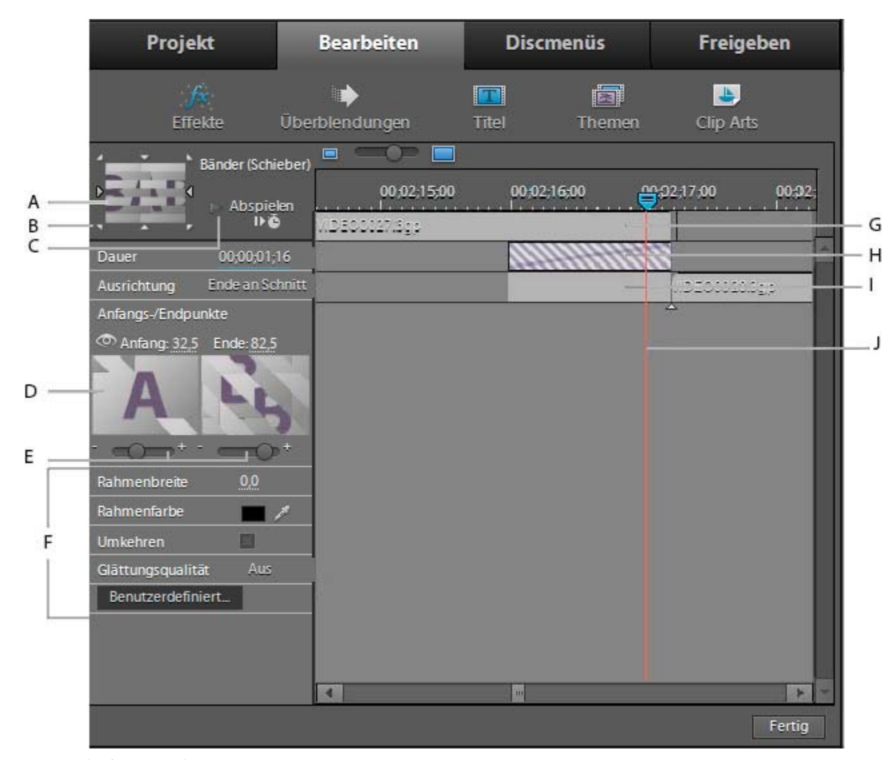
1 Wählen Sie die Überblendung im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Überblendungsansicht des Aufgabenfensters auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten“.

3 Klicken Sie zum Einblenden der Minizeitleiste in der Eigenschaftenansicht auf „Schnittfenster einblenden“.

4 Wählen Sie „Eigentliche Quellen anzeigen“, um die Clips im Vorschaubereich anzuzeigen. (Unter Umständen müssen Sie das Fenster erweitern, um auf diese Option zugreifen zu können.)

5 Klicken Sie in der Eigenschaftenansicht auf die Schaltfläche „Abspielen“ neben der Miniatur. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um die Vorschau zu beenden.

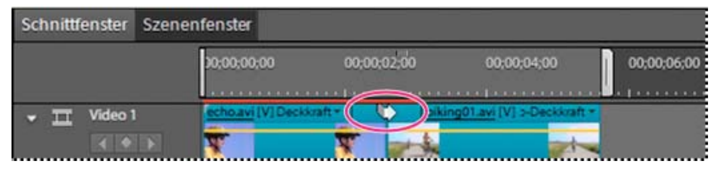


Eigenschaftenansicht
A. *Überblendungsvorschau* ***B.*** *Richtungswähler* ***C.*** *Abspielen, Schaltfläche* ***D.*** *Anfangs- und Endframes* ***E.*** *Anfang- und Endschieberegler* ***F.*** *Optionen* ***G.*** *Clip A (erster Clip)* ***H.*** *Überblendung* ***I.*** *Clip B (zweiter Clip)* ***J.*** *Marke für die aktuelle Zeit*

Anzeigen von Überblendungen im Szenenfenster und im Schnittfenster

Im Schnittfenster werden Überblendungen zwischen zwei Clips als Rechteck dargestellt. Im Schnittfenster wird eine Überblendung genau über dem Schnitt zwischen zwei Clips oder direkt über dem *In*- oder *Out*-Point eines einzelnen Clips angezeigt.





Überblendung im Szenenfenster (oben), Überblendung im Schnittfenster (unten)

Verwandte Themen

„Übersicht über den Arbeitsbereich“ auf Seite 12

Erstellen spezieller Überblendungen

Erstellen einer Bildmaskenüberblendung

Sie können ein schwarzweißes Bitmap-Bild als Überblendungsmaske verwenden. Der erste Clip ersetzt den schwarzen Bereich im Bild, der zweite Clip ersetzt den weißen Bereich im Bild. Wenn Sie ein Graustufenbild für die Maske verwenden, werden Pixel mit einem Grauanteil von mindestens 50% in Schwarz und Pixel mit einem Grauanteil von weniger als 50% in Weiß umgewandelt.

Anwenden einer Bildmaskenüberblendung

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Überblendungen“

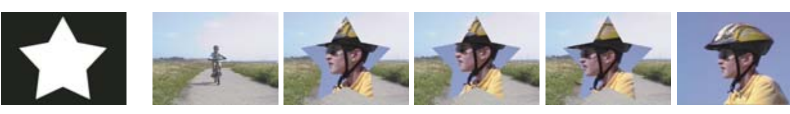
2 Wählen Sie aus den Menüs in der Überblendungsansicht im ersten Menü „Videoüberblendungen“, im zweiten Menü „Spezialeffekte“ und lokalisieren Sie die Bildmaskenüberblendung.

3 Ziehen Sie die Bildmaskenüberblendung auf einen Schnitt zwischen Clips im Schnittfenster.

4 Wählen Sie im Dialogfeld „Bildmaske einstellen“ die Option „Bild wählen“.

5 Rufen Sie den Speicherort der Bilddatei auf, die Sie als Überblendungsmaske verwenden möchten, markieren Sie diese, und klicken Sie auf „Öffnen“. Das Bild wird daraufhin im Dialogfeld „Bildmaske einstellen“ angezeigt.

6 Klicken Sie auf „OK“.



Verwendung eines Bilds als Maske bei der Überblendungserstellung

Ändern des Bilds für eine Bildmaskenüberblendung

1 Wählen Sie die Überblendung im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Überblendungsansicht des Aufgabenfensters auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten“.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftenansicht auf „Benutzerdefiniert“. Das Dialogfeld „Bildmaske einstellen“ wird angezeigt.

4 Wählen Sie im Dialogfeld „Bildmaske einstellen“ die Option „Bild wählen“.

5 Rufen Sie den Speicherort der gewünschten Bilddatei auf, markieren Sie diese, klicken Sie auf „Öffnen“ und dann auf „OK“.

Erstellen einer Farbverlaufsüberblendung

In Adobe Premiere Elements kann jedes beliebige importierbare Graustufenbild als Farbverlaufsblende verwendet werden. Bei einem Farbverlauf füllt der zweite Clip den schwarzen Bereich des Graustufenbilds und wird im Verlauf der Überblendung allmählich durch die einzelnen Graustufen hindurch sichtbar, bis der weiße Bereich durchsichtig wird. Wenn Sie eine Farbverlaufsüberblendung erstellen, können Sie die Weichheit der Überblendungskanten bestimmen.

Das Quellbild für die Blende (ganz links) und die sich daraus ergebende Überblendung

Anwenden einer Farbverlaufsüberblendung

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Überblendungen“

2 Wählen Sie in den Menüs in der Überblendungsansicht „Videoüberblendungen“ und dann im zweiten Menü „Wischen“.

3 Ziehen Sie die Überblendung „Farbverlauf“ auf einen Schnitt zwischen Clips im Schnittfenster.

4 Klicken Sie in der Überblendungsansicht auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten“.

5 Klicken Sie in der Eigenschaftenansicht auf „Benutzerdefiniert“. Das Dialogfeld „Farbverlauf einstellen“ wird angezeigt.

6 Wählen Sie im Dialogfeld „Farbverlauf einstellen“ die Option „Bild wählen“.

7 Rufen Sie den Speicherort der Bilddatei auf, die Sie in der Überblendung verwenden möchten, markieren Sie diese, und klicken Sie auf „Öffnen“. Das Bild wird daraufhin im Dialogfeld „Farbverlauf einstellen“ angezeigt.

8 Legen Sie die Weichheit der Überblendungskanten fest, indem Sie den Schieberegler „Weiche Kanten“ verschieben. Je weiter nach rechts Sie den Regler verschieben, desto mehr wird der erste Clip durch den zweiten Clip hindurch sichtbar. Klicken Sie auf „OK“.

Ändern des Bilds für eine Farbverlaufsüberblendung

1 Wählen Sie die Überblendung im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Überblendungsansicht auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten“.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftenansicht auf „Benutzerdefiniert“. Das Dialogfeld „Farbverlauf einstellen“ wird angezeigt.

4 Wählen Sie im Dialogfeld „Farbverlauf einstellen“ die Option „Bild wählen“.

5 Rufen Sie den Speicherort der Graustufen-Bilddatei auf, die Sie in der Überblendung verwenden möchten, markieren Sie diese und klicken Sie auf „Öffnen“. Das Bild wird daraufhin im Dialogfeld „Farbverlauf einstellen“ angezeigt.

6 Legen Sie die Weichheit der Überblendungskanten fest, indem Sie den Schieberegler „Weiche Kanten“ verschieben. Je weiter nach rechts Sie den Regler verschieben, desto mehr wird der erste Clip durch den zweiten Clip hindurch sichtbar. Klicken Sie auf „OK“.

Anpassen von Überblendungen

Anpassen von Überblendungseigenschaften

Die Überblendungen verfügen über Eigenschaften, die in der Eigenschaftenansicht angepasst werden können. Die gängigsten Eigenschaften sind die Festlegung des Mittelpunkts, der Anfangs- und Endwerte, des Rahmens und der Glättungsoption. (Bei einigen Überblendungen kann auch die Ausrichtung eingestellt werden.) Die folgende Liste gibt einen Überblick über Steuerelemente und Optionen, die beim Anpassen von Überblendungseigenschaften häufig zum Einsatz kommen.

Um die Eigenschaftenansicht zu öffnen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten“ in der Überblendungsansicht.

Dauer Legt die Dauer der Überblendung fest. Die Standarddauer ist eine Sekunde.

Ausrichtung Steuert, wie die Überblendung zwischen den Clips ausgerichtet wird. Standardmäßig werden Überblendungen zwischen Clips zentriert.

Anfangs-/Endpunkte Legt den Prozentwert in Relation zur fertigen Überblendung am Anfangs- und Endpunkt der Überblendung fest.

Eigentliche Quellen anzeigen Zeigt die Anfangs- und Endframes der Clips an.

Umkehren Spielt die Überblendung rückwärts ab. So kann zum Beispiel die Überblendung „Uhr (Wischen)“ gegen den Uhrzeigersinn abgespielt werden.

Glättungsqualität Stellt die Glätte der Überblendungskanten ein.

Benutzerdefiniert Ändert überblendungsspezifische Einstellungen. Die meisten Überblendungen weisen keine benutzerdefinierten Einstellungen auf.

Anpassen der Überblendungsausrichtung

Sie können die Ausrichtung einer Überblendung, die sich zwischen zwei Clips befindet, im Schnittfenster oder in der Eigenschaftenansicht ändern. Eine Überblendung muss nicht zentriert oder exakt am Schnitt ausgerichtet sein. Sie können die Überblendung ziehen, um sie neu auf dem Schnitt anzuordnen. Die Eigenschaftenansicht enthält ebenfalls Optionen zum Festlegen der Ausrichtung.

Die Ausrichtung von Überblendungen zwischen Clips richtet sich danach, ob zugeschnittene Frames vorhanden sind.

Verwandte Themen

„Anwenden von Überblendungen im Szenenfenster“ auf Seite 143

Bestimmen von Ausrichtungsoptionen

❖ Positionieren Sie im Schnittfenster den Cursor über dem Schnittpunkt in einer Überblendung und beachten Sie, wie der Cursor sich ändert:

- Wenn beide Clips zugeschnittene Frames am Schnittpunkt enthalten, können Sie die Überblendung auf dem Schnitt zentrieren oder auf einer der Seiten des Schnitts ausrichten, so dass sie am Schnitt beginnt oder endet. Ein Clip, der nicht zugeschnitten wurde, besitzt in der oberen rechten Ecke eine abgerundete Kante.
- Wenn keiner der Clips zugeschnittene Frames enthält, wird die Überblendung automatisch auf dem Schnitt zentriert. Sie wiederholt den letzten Frame der ersten Clips und den ersten Frame des zweiten Clips, um die Überblendungsdauer auszufüllen. (Für Überblendungen, die Framewiederholungen verwenden, werden diagonale Balken angezeigt.)
- Wenn nur der erste Clip zugeschnittene Frames enthält, wird die Überblendung automatisch am In-Point des nächsten Clips ausgerichtet. In diesem Beispiel werden die zugeschnittenen Frames des ersten Clips für die Überblendung verwendet. Die Frames werden im zweiten Clip nicht wiederholt.
- Wenn nur der zweite Clip zugeschnittene Frames enthält, wird die Überblendung am Out-Point des ersten Clips ausgerichtet. In diesem Beispiel werden die zugeschnittenen Frames des zweiten Clips für die Überblendung verwendet. Die Frames werden im ersten Clip nicht wiederholt.

Anpassen der Ausrichtung für eine Überblendung

❖ Wählen Sie im Schnittfenster die Überblendung aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit über der Überblendung und vergrößern Sie die Ansicht, damit die Überblendung deutlich angezeigt wird. Ziehen Sie die Überblendung über den Schnittpunkt, um sie neu zu positionieren.
- Klicken Sie in der Überblendungsansicht auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten“. Positionieren Sie den Mauszeiger auf der Minizeitleiste des Eigenschaftenfensters über der Überblendungsmitte, bis das Symbol „Überblendung für Überschieben“ angezeigt wird. Ziehen Sie die Überblendung dann auf die gewünschte Position. Vergrößern Sie die Schnittfensteransicht, wenn Sie die Positionsfestlegung genauer vornehmen möchten. (Klicken Sie auf „Schnittfenster einblenden“, wenn die Minizeitleiste in der Eigenschaftenansicht ausgeblendet ist.)
- Klicken Sie in der Überblendungsansicht auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten“. Wählen Sie in der Eigenschaftenansicht eine Option aus dem Ausrichtungsmenü.

Gemeinsames Verschieben eines Schnitts und einer Überblendung

Sie können die Position des Schnitts in der Eigenschaftenansicht anpassen. Durch das Verschieben eines Schnitts ändern sich die In- und Out-Points der Clips, die Länge des Films ändert sich dabei nicht. Beim Verschieben des Schnitts wird auch die Überblendung verschoben.

Hinweis: *Sie können den Schnitt nicht auf eine Position hinter dem Ende eines Clips verschieben. Wenn beide Clips keine zugeschnittenen Frames aufweisen, die hinter dem Schnitt enden, können Sie den Schnitt nicht neu positionieren.*

1. Klicken Sie im Schnittfenster auf die Überblendung.
2. Klicken Sie in der Überblendungsansicht auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten“.
3. Klicken Sie auf „Schnittfenster einblenden“, wenn die Minizeitleiste in der Eigenschaftenansicht ausgeblendet ist.
4. Positionieren Sie den Mauszeiger auf der Minizeitleiste des Eigenschaftenfensters über der Überblendung, indem Sie ihn auf der vertikalen Linie platzieren, die den Schnitt markiert. Der Cursor ändert sich in das Symbol zum Löschen und Lücke schließen .

5 Ziehen Sie den Schnitt wie gewünscht. (Sie können den Schnitt nicht auf eine Position hinter dem Ende eines Clips verschieben.)

Anpassen der Überblendungsdauer

Sie können die Dauer einer Überblendung bearbeiten, indem Sie im Schnittfenster oder in der Eigenschaftenansicht das Ende der Überblendung ziehen.

❖ Wählen Sie die Überblendung im Schnittfenster aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Positionieren Sie den Mauszeiger über dem Ende der Überblendung, bis das Symbol „Clipanfang abschneiden" oder „Clipende abschneiden" angezeigt wird.
- Wählen Sie die Überblendung aus, um diese in der Eigenschaftenansicht anzuzeigen. (Klicken Sie auf „Schnittfenster einblenden", wenn die Minizeitleiste in der Eigenschaftenansicht ausgeblendet ist.) Positionieren Sie den Mauszeiger auf der Minizeitleiste des Eigenschaftenfensters auf der Überblendung, bis das Symbol „Clipanfang abschneiden" oder „Clipende abschneiden" angezeigt wird, und ziehen Sie dieses mit der Maus.
- Klicken Sie in der Überblendungsansicht auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten". Ziehen Sie den Wert für die Dauer in der Eigenschaftenansicht oder markieren Sie ihn und geben Sie einen neuen Wert ein.

Hinweis: *Wenn die Überblendungsdauer verlängert werden soll, muss einer der beiden Clips über genügend zugeschnittene Frames für eine längere Überblendung verfügen.*

Festlegen einer Standarddauer für Überblendungen

Die Standarddauer einer Überblendung beträgt 30 Sekunden für Video und 1 Sekunde für Audio. Sie können die Standarddauer auf einen Wert ändern, der sich besser für Ihre Filme eignet. Die neue Einstellung wirkt sich nicht auf die bereits im Film platzierten Überblendungen aus. Alle neuen Überblendungen verwenden jedoch den geänderten Standardwert.

1 Wählen Sie „Bearbeiten" > „Voreinstellungen" > „Allgemein" bzw. „Adobe Premiere Elements 10" > „Voreinstellungen" > „Allgemein".

2 Ändern Sie den Wert für „Standarddauer der Videoüberblendung" bzw. „Standarddauer der Audioüberblendung" und klicken Sie dann auf „OK".

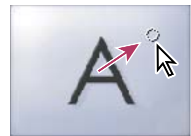
Anpassen des Mittelpunkts einer Überblendung

1 Wählen Sie die Überblendung im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Überblendungsansicht des Aufgabenfensters auf die Schaltfläche „Überblendung bearbeiten".

3 Ziehen Sie den kleinen Kreis in der Eigenschaftenansicht, um den Überblendungsmittelpunkt neu auszurichten. (Nicht alle Überblendungen haben einen anpassbaren Mittelpunkt.)





Standardmittelpunkt (links) und neu ausgerichteter Mittelpunkt (rechts)

Kopieren und Einfügen von Überblendungen im Schnittfenster

Um Überblendungen kopieren und einfügen zu können, müssen Sie zunächst zwei aneinander grenzende Clips auswählen, zwischen denen eine Überblendung besteht, bevor Sie die zu kopierende Überblendung auswählen können.

1 Wählen Sie die aneinander grenzenden Clips aus, zwischen denen eine Überblendung besteht.

2 Wählen Sie die Überblendung aus und wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Kopieren“ oder drücken Sie Strg+C.

3 Wählen Sie die zwei aneinander grenzenden Clips aus, auf die Sie die kopierte Überblendung anwenden möchten.

4 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ oder drücken Sie Strg+V.

Hinweis: *Videoüberblendungen können nur in Videospuren eingefügt werden, Audioüberblendungen nur in Audiospuren.*

Kapitel 10: Anwenden von Effekten

Mit Effekten können Sie Ihren Filmen ein künstlerisches Flair verleihen oder Belichtungs- und Farbprobleme beheben, Sound bearbeiten oder Bilder ändern. Adobe Premiere Elements verfügt über Effektvorgaben, mit denen Sie auf einfache Weise vorkonfigurierte Effekte auf Filmmaterial anwenden können. Sie können die integrierten Vorgaben verwenden, eigene Vorgaben erstellen oder die Werte wie gewünscht anpassen und animieren.

Sie können Effekte, die Sie zu Clips hinzufügen, entweder mit Vorgaben, die über vordefinierte Keyframe-Werte verfügen, oder mit von Ihnen erstellten Keyframes, die über benutzerdefinierte Werte verfügen, animieren. Die Voreinstellungen bieten eine schnelle und einfache Möglichkeit, Effekte zu animieren. Mit benutzerdefinierten Keyframes können Sie jedoch präzisere und komplexere Animationen erstellen.

Hinweis: *Ausführliche Informationen zu den einzelnen Effekten und deren Animation finden Sie unter* *„Animieren von Effekten“ auf Seite 220.*

Grundlagen zu Effekten

Effekte

Nachdem Sie einen Film zusammengestellt haben (Anordnen, Löschen und Zuschneiden von Clips), können Sie diesen durch das Hinzufügen von Effekten zu den einzelnen Clips optimieren. Mit einem Effekt können Sie zum Beispiel die Belichtung und die Farbe des Filmmaterials ändern, den Ton bearbeiten, Bilder verzerren oder ein künstlerisches Flair erzeugen. Für alle Effekte sind Standardeinstellungen festgelegt, so dass Sie die Auswirkungen des Effekts direkt nach Anwendung sehen können. Sie können diese Einstellungen ändern, wenn Sie einen Effekt entsprechend Ihren Anforderungen anwenden möchten.

Mit Effekten können Sie einen Clip auch drehen und animieren, seine Größe ändern oder ihn innerhalb des Frames positionieren. Adobe Premiere Elements enthält außerdem zahlreiche voreingestellte Effekte, mit denen Sie Ihr Filmmaterial schnell verändern können. Die meisten Effekte weisen anpassbare Eigenschaften auf. Dies gilt jedoch nicht für alle Effekte, z. B. Schwarz & Weiß.

Wenn Sie Themen anwenden oder ein InstantMovie-Projekt erstellen, wendet Adobe Premiere Elements automatisch Effekte auf Ihre Clips an.

Verwandte Themen

„Suchen nach einem Effekt“ auf Seite 155

„Anwenden von Effekten und Anzeigen einer Vorschau“ auf Seite 156

„Eigenschaftenansicht“ auf Seite 163

„Funktionsweise von Überblendungen“ auf Seite 140

Standardeffekte und fixierte Effekte

Standardeffekte werden in der Effekteansicht angezeigt. Sie können im Schnittfenster oder im Szenenfenster eine beliebige Anzahl oder Kombination von Standardeffekten aus der Effekteansicht auf Mediendateien anwenden. Mit diesen Effekten können Sie Ihrem Bild- oder Audiomaterial spezielle Eigenschaften verleihen oder einen Fehler im Material beheben, z. B. schwaches Licht in Videoclips oder Rauschen in Audioclips.

Fixierte Effekte werden automatisch auf jeden Clip im Schnittfenster oder Szenenfenster angewendet. Nachfolgend sind fixierte Effekte aufgeführt. Diese Effekte können nicht entfernt oder neu geordnet werden und sie wirken sich erst dann auf einen Clip aus, wenn Sie die Effekteigenschaften ändern:

Bewegung Ermöglicht Ihnen, Videoclips neu zu positionieren, zu skalieren und zu verankern und das Flimmern zu reduzieren.

Deckkraft Ermöglicht die Erstellung von Überblendungen und Blenden für Spezialeffekte oder Übergänge.

Lautstärke Ermöglicht die Steuerung der Lautstärke von Audioclips.

Ausgleich Ermöglicht Ihnen die Anpassung der Balance von Audioclips.

Hinweis: *In Projekten mit 5.1-Kanal steht diese Option nicht zur Verfügung.*

Effekte von Drittanbietern

Neben den zahlreichen in Adobe Premiere Elements enthaltenen Effekten können Sie auch Effekte aus anderen Quellen verwenden. Zusätzliche Effekte stehen (als Plug-Ins) im Adobe Store auf der Website von Adobe oder bei Drittanbietern zur Verfügung.

Wichtig: *Wenn ein Projekt Effekte beinhaltet, die nicht zum Lieferumfang von Adobe Premiere Elements gehören, und Sie das Projekt anschließend auf einem anderen System mit Adobe Premiere Elements öffnen möchten, müssen Sie dieselben Effekte auf diesem Computer installieren. Wenn Sie ein Projekt öffnen, das auf fehlende Effekte Bezug nimmt, entfernt Adobe Premiere Elements die entsprechenden Effekte aus dem Projekt.*

Mit VST-Effekten (Virtual Studio Technology) können Sie einem Audioclip interessante Merkmale hinzufügen. Wenn Sie über VST-Effekte von Drittanbietern verfügen, können Sie diese in der gleichen Weise wie Standard-Audio- und Videoeffekte anwenden und bearbeiten. Adobe Premiere Elements erkennt installierte, kompatible VST-Plug-Ins und fügt sie der Effekteansicht hinzu. Einige VST-Effekte von Drittanbietern umfassen eigene Steuerelemente, auf die Sie über die Eigenschaftenansicht zugreifen können. Für das Steuerungslayout und die verarbeiteten Audiodaten ist der Entwickler des Plug-Ins verantwortlich. Adobe Premiere Elements stellt die Effektsteuerelemente und Ergebnisse nur dar.

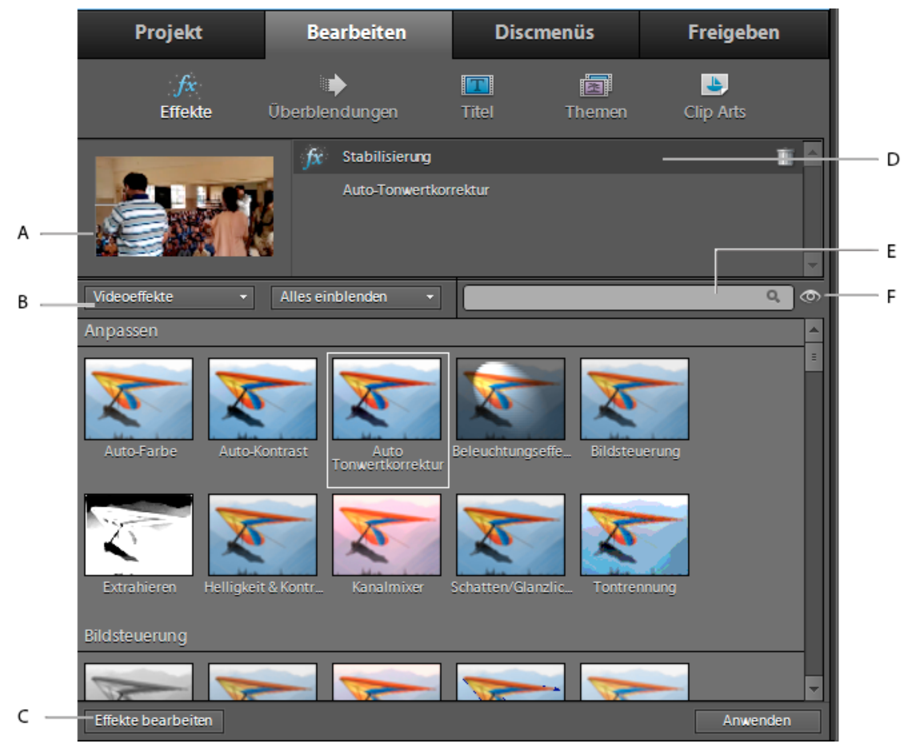
❖ Um Effekte von Drittanbietern verwenden zu können, kopieren Sie das Effekt-Plug-In in den Ordner Adobe Premiere Elements/Plug-ins/*[Speicherort]* und starten das Programm neu.

Suchen und Organisieren von Effekten

Suchen nach einem Effekt

Verfügbare Effekte werden in der Effekteansicht aufgelistet. Dort sind sie in die zwei Hauptordner Videoeffekte und Audioeffekte aufgeteilt. Effektvorgaben (vorkonfigurierte Effekte) werden im Vorgabeordner gespeichert. Wenn Sie eigene Effektvorgaben erstellen, werden diese im Ordner „Meine Vorgaben" gespeichert.

Innerhalb jedes Ordners sind die Effekte nach Typ in untergeordneten Ordnern zusammengefasst. So enthält beispielsweise der Ordner „Weich- und Scharfzeichnen" Effekte, die die Übergänge in einem Bild weicher machen, z. B. „Schneller Weichzeichner" und „Scharfzeichner".



Effekteansicht
A. *Vorschau eines ausgewählten Clips* ***B.*** *Effektmenüs* ***C.*** *Schaltfläche „Effekte bearbeiten“ (öffnet die Ansicht „Effekteigenschaften“)* ***D.*** *Liste angewendeter Effekte* ***E.*** *Suchfeld* ***F.*** *Fenstermenü*

❖ Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“, klicken Sie dann auf „Effekte“ und wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Geben Sie im Textfeld für die Suche den Namen des gesuchten Effekts ein. Es werden alle Effekte aufgelistet, die den eingegebenen Buchstaben und Leerzeichen entsprechen. (Löschen Sie das Textfeld, um alle Effektordner anzuzeigen.)
- Wählen Sie aus dem ersten Menü einen Effekttyp (Video, Audio usw.) und wählen Sie dann eine Effektkategorie aus dem zweiten Menü (Anpassen, Weich- & Scharfzeichnen usw.), um den Inhalt anzuzeigen.

Verwandte Themen

„Galerie mit Videoeffekten“ auf Seite 181

Anpassen und Entfernen von Effekten

Anwenden von Effekten und Anzeigen einer Vorschau

Wenn Sie einen Effekt auf einen Clip anwenden, werden die Standardeinstellungen übernommen. Diese sind dann für die Dauer des Clips aktiviert. Nachdem Sie einen Effekt angewendet haben, können Sie dessen Eigenschaften anpassen, indem Sie in der Effekteansicht auf „Effekt bearbeiten“ klicken. Sie können festlegen, dass der Effekt zu einer bestimmten Zeit beginnt und endet oder seine Einstellungen mit Hilfe von *Keyframes* im zeitlichen Verlauf ändern.

Sie können mehrere Effekte auf einen Clip anwenden oder Sie verwenden für einen Clip mehrfach den gleichen Effekt mit unterschiedlichen Einstellungen. Je mehr Effekte Sie jedoch hinzufügen, umso mehr Zeit wird zum Rendern des endgültigen Films benötigt. Wenn Sie einen Effekt nicht mehr für Ihr Projekt verwenden möchten, können Sie ihn einfach aus der Effekteansicht löschen.

Verwandte Themen

„Vorschau auf einem Fernsehbildschirm“ auf Seite 115

„Zuschneiden im Vorschaufenster“ auf Seite 128

„Anwenden einer Effektvoreinstellung“ auf Seite 162

„Ändern von Effekteigenschaften“ auf Seite 163

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 220

Anwenden eines Videoeffekts und Anzeigen einer Vorschau

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Effekte“ , um die Effekteansicht zu öffnen.

2 Wählen Sie den anzuwendenden Effekt aus. So suchen Sie nach einem Effekt:

a Wählen Sie in der ersten Dropdown-Liste am oberen Fensterrand die Option „Videoeffekte“..

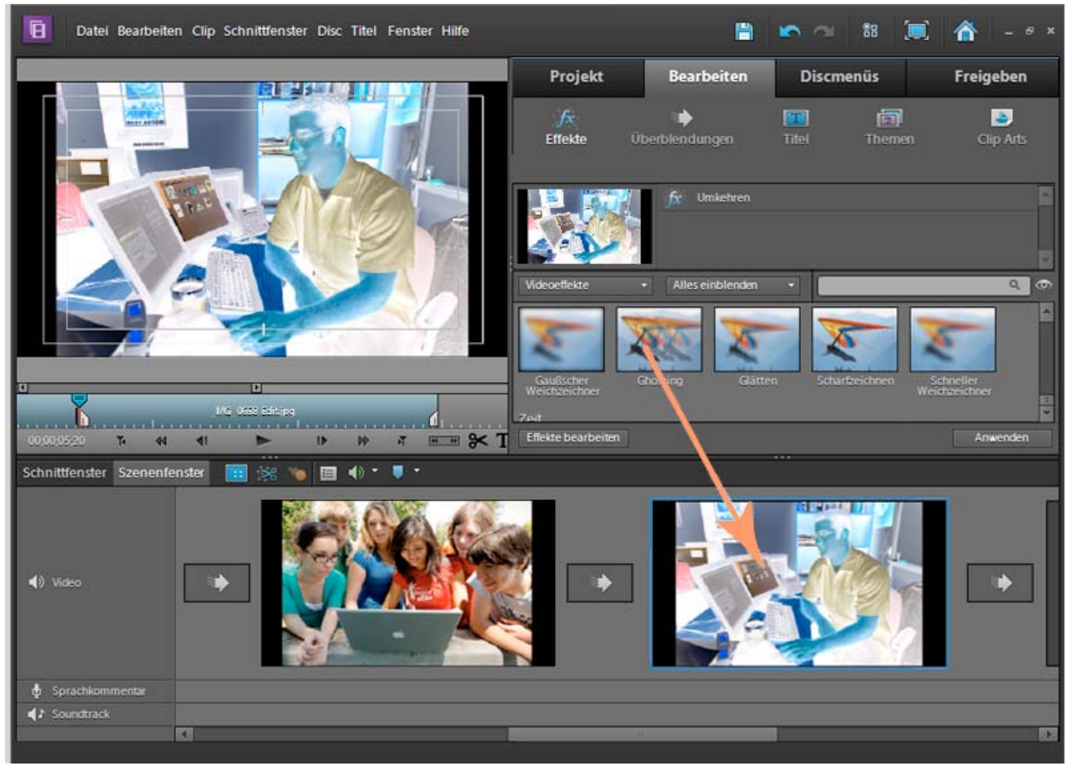
b Wählen Sie in der zweiten Dropdown-Liste eine Effektkategorie aus oder geben Sie den Namen des Effekts in das Suchfeld ein.

3 Wählen Sie im Schnittfenster oder Szenenfenster einen oder mehrere Clips und wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Klicken Sie unten im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Anwenden“.
- Ziehen Sie den Effekt auf den Clip im Schnittfenster oder Monitorfenster.

Hinweis: *Sie können nicht aufeinander folgende Clips auswählen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und nacheinander auf alle gewünschten Clips klicken. Aufeinander folgende Clips können ausgewählt werden, indem Sie im Projektfenster klicken und ein Rechteck um die gewünschten Clips ziehen.*

4 Klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Abspielen“ , um eine Vorschau des Clips mit dem Effekt anzuzeigen.



Ziehen des Effekts auf einen Clip

5 Um die Einstellungen anzupassen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“ und bearbeiten Sie die Einstellungen wie gewünscht.

Anwenden von Audioeffekten

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Effekte“ , um die Effekteansicht zu öffnen.

2 Wählen Sie den anzuwendenden Effekt aus. Um einen Effekt zu finden, wählen Sie im Menü oben im Fenster „Audioeffekte“ oder geben Sie den Effektnamen in das Suchfeld ein.

3 Wählen Sie im Schnittfenster einen oder mehrere Clips und wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Klicken Sie unten im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Anwenden“.
- Ziehen Sie den Audioeffekt auf den Soundtrack des Clips im Schnittfenster.

Hinweis: *Sie können nicht aufeinander folgende Clips auswählen, indem Sie die Strg-Taste bzw. Befehlstaste gedrückt halten und nacheinander auf alle gewünschten Clips klicken. Aufeinander folgende Clips können ausgewählt werden, indem Sie im Projektfenster klicken und ein Rechteck um die gewünschten Clips ziehen.*

4 Sie können die Auswirklungen des eingestellten Audio-Effekts auf die folgende Weise überprüfen:

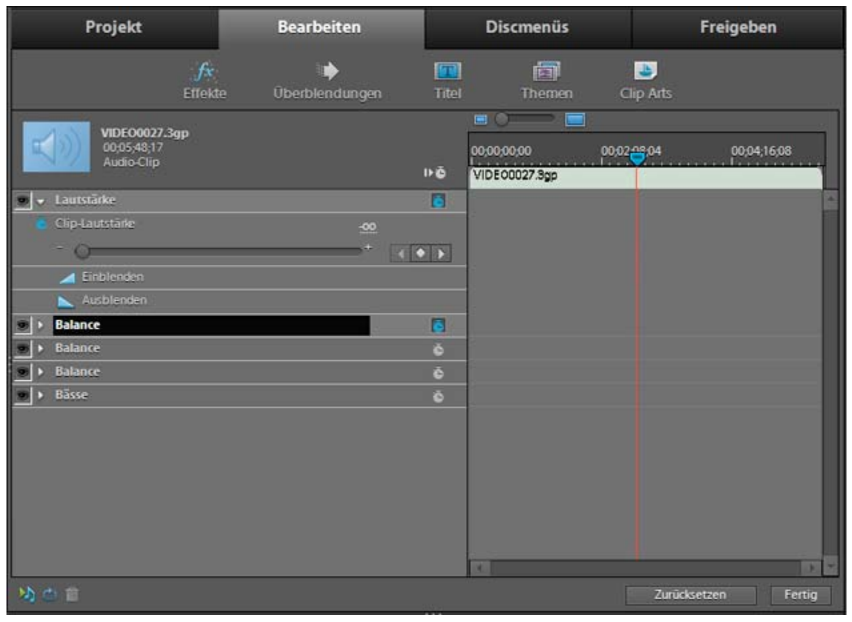
a Klicken Sie unten im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“.

b Erweitern Sie den Effekt und klicken Sie links unten im Fenster auf die Schaltfläche „Nur Audio für diesen Clip abspielen“ .

Hinweis: *Die Steuerelemente für die Audiowiedergabe sind nur dann verfügbar, wenn der ausgewählte Clip Audiodaten umfasst.*

5 Um die Audiodaten in einer Endlosschleife abzuspielen, klicken Sie auf die Schaltfläche für die Wiedergabe der Audio-Endlosschleife , bevor Sie auf die Schaltfläche zur Audiowiedergabe klicken.

6 Um die Einstellungen anzupassen, erweitern Sie in der Eigenschaftenansicht den Effekt und bearbeiten die Einstellungen wie gewünscht.



Eigenschaften für Audioeffekte

***Hinweis:** Jeder Audioeffekt umfasst eine Umgehungsoption (Bypass), die eine Aktivierung bzw. Deaktivierung des Effekts gemäß den Einstellungen in den von Ihnen gesetzten Keyframes ermöglicht.*

Kopieren und Einfügen von Effekten

Sie können einen oder mehrere Effekte von einem Clip (Quellclip) auf einen anderen Clip (Zielclip) kopieren oder alle Effektwerte (einschließlich Keyframes für Effekte) von einem Clip zu einem anderen kopieren.

Wenn der Effekt Keyframes enthält, werden diese an vergleichbarer Position im Zielclip angezeigt, wobei am Anfang des Clips begonnen wird.

Verwandte Themen

„Kopieren von Keyframes“ auf Seite 224

Kopieren und Einfügen bestimmter Effekte

1 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip mit dem zu kopierenden Effekt aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

3 Wählen Sie die zu kopierenden Effekte aus. (Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste oder Strg-Taste bzw. Befehlstaste, um mehrere Effekte auszuwählen.)

4 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

5 Wählen Sie im Schnittfenster die Clips, auf die die kopierten Effekte angewendet werden sollen.

***Hinweis:** Sie können nicht aufeinander folgende Clips auswählen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und nacheinander auf alle gewünschten Clips klicken. Aufeinander folgende Clips können ausgewählt werden, indem Sie im Projektfenster klicken und ein Rechteck um die gewünschten Clips ziehen.*

6 Klicken Sie in die Eigenschaftenansicht, um sie zu aktivieren.

7 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Sie können auf die Befehle „Bearbeiten“ > „Kopieren“ und „Bearbeiten“ > „Einfügen“ auch zugreifen, indem Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste klicken.

Kopieren und Einfügen aller Effekte

1 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip mit den zu kopierenden Effekten aus.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“. Hierdurch werden alle Clipattribute kopiert.

3 Wählen Sie im Schnittfenster die Clips, auf die die Effekte angewendet werden sollen.

4 Klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Attribute einfügen“. Hierdurch werden alle Attribute des ersten Clips für den zweiten Clip eingefügt.

Sie können auf die Befehle „Bearbeiten“ > „Kopieren“ und „Bearbeiten“ > „Attribute Einfügen“ auch zugreifen, indem Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste klicken.

Anzeigen von Keyframes in kopierten Effekten

Wenn der Zielclip kürzer als der Originalclip ist, werden die Keyframes hinter dem Out-Point des Zielclips eingefügt.

❖ Wählen Sie zum Anzeigen der Keyframes den Clip im Schnittfenster aus und wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Klicken Sie in der Effekteansicht auf „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen, und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in die Eigenschaftenansicht und deaktivieren Sie „In Clip einfügen“.
- Wenn der Zielclip zugeschnitten wurde, verschieben Sie den Out-Point des Zielclips auf einen Zeitpunkt, der nach dem Keyframe liegt.

Entfernen von Effekten

1 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip mit dem Effekt aus, der gelöscht werden soll.

2 Wählen Sie in der Effekteansicht den Effekt oben im Fenster und klicken Sie dann auf das Papierkorbsymbol .



Entfernen eines Effekts aus einem Projekt

Verwandte Themen

„Zurücksetzen eines Effekts auf die Standardeinstellungen“ auf Seite 166

Entfernen aller Effekte

1 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip aus, dessen Effekte entfernt werden sollen. Um mehrere Clips auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die gewünschten Clips.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen der ausgewählten Clips.

3 Wählen Sie „Effekte entfernen“ aus.

4 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- Audioeffekte
- Videoeffekte
- Alle Effekte

Vorübergehendes Deaktivieren eines Effekts in einem Clip

Sie können einen Video- oder Audioeffekt deaktivieren, um eine Vorschau des Films ohne angewendeten Effekt anzuzeigen.

1 Wählen Sie im Schnittfenster oder im Szenenfenster einen Clip aus, dessen Vorschau Sie anzeigen möchten.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftenansicht eine der folgenden Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf das Augensymbol neben dem Effekt. Um alle Effekte in einem Clip zu aktivieren oder zu deaktivieren, halten Sie beim Klicken auf das Augensymbol die Alt-Taste gedrückt.
- Wählen Sie den Effekt aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste und deaktivieren Sie die Option „Effekt aktiviert“. Um den Effekt wieder zu aktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste und wählen Sie „Effekt aktiviert“.

Anzeigen der auf einen Clip angewendeten Effekte

Die fixierten Effekte (Bewegung, Deckkraft, Lautstärke und Balance) werden automatisch auf alle Clips im Schnittfenster angewendet. Diese fixierten Effekte werden in der Clipinstanz im Schnittfenster und in der Eigenschaftenansicht angezeigt. Alle Standardeffekte, die Sie zu einem Clip hinzufügen, werden in der Reihenfolge angezeigt, in der sie hinzugefügt werden.

1 Wählen Sie den Clip im Schnittfenster oder im Szenenfenster aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

Hinweis: *In der Eigenschaftenansicht werden keine Effekte angezeigt, wenn im Schnittfenster mehrere Clips ausgewählt sind.*

Verwandte Themen

„Standardeffekte und fixierte Effekte“ auf Seite 154

Arbeiten mit Effektvorgaben

Effektvorgaben

Adobe Premiere Elements beinhaltet mehrere Effektvorgaben, bei denen es sich um häufige, vorkonfigurierte Effekte zum Anwenden auf Clips handelt. Durch die Effektvorgabe „Blau einfärben“ wird auf ein Bild z. B. eine hellblaue Färbung angewendet. In der Regel liefern Vorgaben gute Ergebnisse, ohne dass die Eigenschaften weiter angepasst werden müssen. Nachdem Sie eine Vorgabe angewendet haben, können Sie deren Eigenschaften ändern. Sie können auch eigene Vorgaben erstellen.

Die im Lieferumfang enthaltenen Effektvorgaben werden im Ordner „Vorgaben“ der Effekteansicht gespeichert. Vorgaben sind in folgenden Kategorien gruppiert:

Kanten abschrägen Erstellen von breiten oder schmalen Kanten, die an Bilderrahmen erinnern.

Weichzeichner Weichzeichnen in unterschiedlicher Intensität an den In- oder Out-Points eines Clips.

Farbeffekte Anwenden von Färbungen mit unterschiedlichen Farben und unterschiedlicher Intensität.

Schlagschatten Anwenden von statischen oder animierten Schatten. Schattenvorgaben enthalten Namenszusätze, die die Richtung des Schattens angeben. Durch LU wird z. B. angegeben, dass der Schatten nach unten links geworfen wird. Bei sich bewegenden Schattenarten ist der Namenszusatz mit einem Bindestrich versehen. RU-LU bedeutet z. B., dass sich der Schatten von rechts unten nach links unten bewegt. Um sicherzustellen, dass der Schatten sichtbar ist, sollten Sie ihn auf Bilder anwenden, die kleiner als die Framegröße des Projekts sind und die keinen schwarzen Hintergrund aufweisen.

Horizontaler/Vertikaler Bildschwenk Erstellen von Animationen, bei denen sich das gesamte Bild während der Videowiedergabe nach links und rechts oder unten und oben bewegt. Bei dem horizontalen Bildschwenk L-R bewegt sich das Bild z. B. von links nach rechts.

Horizontaler/Vertikaler Bild-Zoom Erstellen von animierten Zoom-Effekten.

Mosaik, Solarisation und Strudel Erstellen Sie animierte Effekte, deren Intensität entweder vom Anfang des Clips an abnimmt oder zum Ende des Clips hin zunimmt.

BiB Erstellen von Bild-in-Bild-Effekten durch das Skalieren des Zielclips, so dass Sie ihn über einen Clip in Gesamtgröße legen können. Sie können diesen Effekt auch auf mehrere Clips anwenden, um eine Montage zu erstellen.

Hinweis: *Weitere Informationen zu den in den Vorgaben verwendeten Effekten finden Sie, wenn Sie in der Hilfe nach dem Effektnamen suchen.*

Anwenden einer Effektvoreinstellung

Wenn Sie eine Vorgabe auf einen Clip anwenden und die Vorgabe Eigenschaften für einen Effekt enthält, der bereits auf den Clip angewendet wurde, wird der Clip anhand der folgenden Regeln geändert:

- Enthält die Effektvorgabe einen fixierten Effekt (Bewegung, Deckkraft oder Lautstärke), werden die bestehenden Effekteigenschaften durch die Anwendung der Vorgabe ersetzt.
- Enthält die Effektvorgabe einen Standardeffekt (nicht fixiert), wird der Effekt am Ende der Effektliste eingefügt.

1. Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und klicken Sie dann auf „Effekte“ .
2. Erweitern Sie den Vorgabeordner und ziehen Sie eine Effektvorgabe auf einen Clip im Schnittfenster oder im Szenenfenster.

3 Wenn Sie eine Vorschau des Effekts anzeigen möchten, klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Wiedergabe“ ▶.

Verwandte Themen

„Ändern von Effekteigenschaften“ auf Seite 163

„Standardeffekte und fixierte Effekte“ auf Seite 154

Erstellen einer Effektvorgabe

Sie können Vorgaben mit einem oder mehreren Effekten erstellen. Nachdem Sie eine Effektvorgabe erstellt haben, wird diese im Ordner „Meine Vorgaben“ in der Effekteansicht angezeigt.

1 Wählen Sie den Clip aus, der den als Vorgabe zu speichernden Effekt enthält.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftenansicht mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen oder mehrere Effekte und wählen Sie „Vorgabe speichern“.

4 Geben Sie im Dialogfeld „Vorgabe speichern“ einen Namen für Ihre Vorgabe ein.

5 (Optional) Geben Sie eine Beschreibung für die Vorgabe ein.

6 Wählen Sie einen der folgenden Vorgabetypen, um festzulegen, wie Adobe Premiere Elements Keyframes handhaben soll, wenn Sie die Vorgabe auf einen Zielclip anwenden. Klicken Sie anschließend auf „OK“:

Skalierung Skaliert die Original-Keyframes proportional zur Länge des Zielclips. Durch diese Aktion werden im Zielclip vorhandene Keyframes gelöscht.

Ankerpunkt für In-Point Positioniert den ersten Keyframe der Vorgabe im gleichen Abstand zum In-Point des Zielclips, den der erste Keyframe zum In-Point des Originalclips aufgewiesen hat. Beispiel: Wenn beim Speichern der Vorgabe der erste Keyframe 1 Sekunde nach dem In-Point des Originalclips gesetzt war, so beginnt der Keyframe durch diese Option 1 Sekunde nach dem In-Point des Zielclips. Alle weiteren Keyframes werden in Bezug auf diese Position ohne Skalierung hinzugefügt.

Ankerpunkt für Out-Point Positioniert den letzten Keyframe der Vorgabe im gleichen Abstand zum Out-Point des Zielclips, den der Keyframe zum Out-Point des Originalclips aufgewiesen hat. Beispiel: Wenn beim Speichern der Vorgabe der erste Keyframe 1 Sekunde hinter dem Out-Point des Originalclips gesetzt war, so beginnt der Keyframe durch diese Option 1 Sekunde nach dem Out-Point des Zielclips. Alle weiteren Keyframes werden mit Bezug auf diese Position ohne Skalierung hinzugefügt.

Ändern von Effekteigenschaften

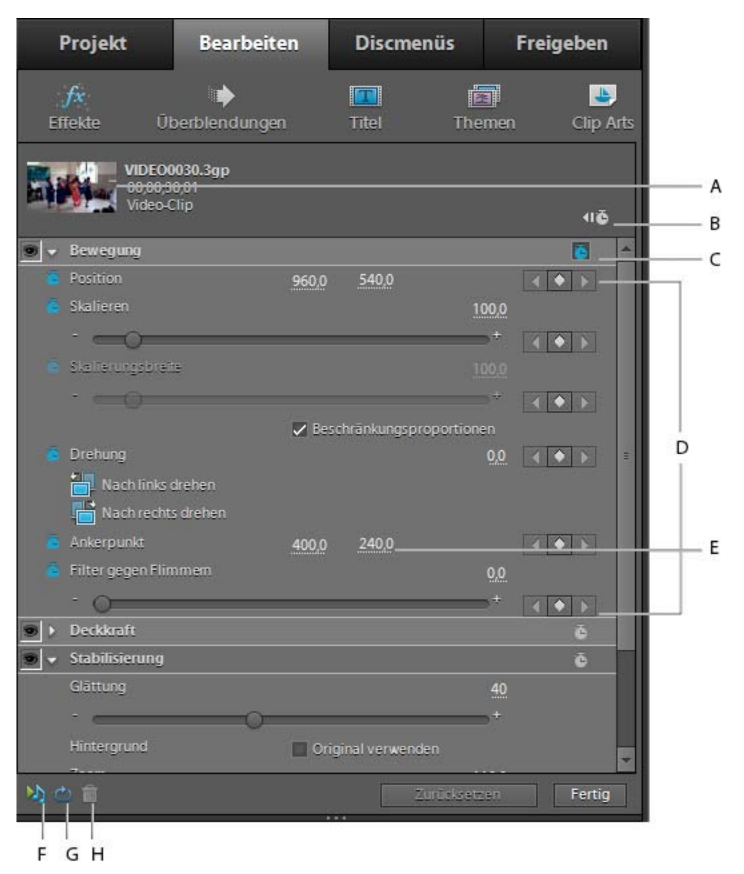
Eigenschaftenansicht

In der Eigenschaftenansicht können Sie Effekteigenschaften anpassen. Sie können die Eigenschaftenansicht von der Effekteansicht aus öffnen, indem Sie auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“ klicken (oder indem Sie „Fenster“ > „Eigenschaften“ wählen).

Die Eigenschaftenansicht enthält eine Zeitleiste, eine Marke für die aktuelle Zeit, Zoom-Steuerungen, Steuerelemente für die einfache Wiedergabe und Wiedergabe in einer Endlosschleife von Audioclips sowie einen Keyframe-Navigator. Im Gegensatz zur Zeitleiste im Schnittfenster misst die Zeitleiste in der Eigenschaftenansicht nur einen bestimmten Clip oder Übergang. Klicken Sie auf „Keyframes anzeigen", um die Zeitleiste und den Keyframe-Bereich einzublenden, in denen Sie die Änderungen eines Effekts im zeitlichen Verlauf festlegen können.

In der Eigenschaftenansicht können Sie die gesamte Länge des Clips sehen, auf den Sie den Effekt anwenden. Erweitern Sie einen Effekt, um die Steuerelemente anzuzeigen, mit denen Sie die Eigenschaften des Effekts ändern können. Die Steuerelemente können unterstrichene Werte, Regler, Effektpunktsymbole, Winkelsteuerungen, Menüs, Farbfelder, das Pipettenwerkzeug und Diagramme umfassen.

Hinweis: *Weitere Informationen zum Ändern von Effekteigenschaften finden Sie in der Hilfe.*



Eigenschaftenansicht
A. *Clipname* ***B.*** *Schaltfläche „Keyframes anzeigen/ausblenden"* ***C.*** *Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren" (wird auch als Symbol für die Keyframe-Zusammenfassung bezeichnet)* ***D.*** *Effekteigenschaften* ***E.*** *Eigenschaftswerte* ***F.*** *Schaltfläche „Audiowiedergabe"* ***G.*** *Schaltfläche „Audio-Endlosschleife"* ***H.*** *Schaltfläche „Löschen"*

Verwandte Themen

„Wissenswertes über Keyframes" auf Seite 220

„Zurücksetzen eines Effekts auf die Standardeinstellungen" auf Seite 166

Neuordnen von Effekten

Beim Fertigstellen des Films wendet Adobe Premiere Elements zunächst Standardeffekte gefolgt von fixierten Effekten in der Reihenfolge an, in der sie in der Eigenschaftenansicht aufgeführt sind. Teilweise erzielen Sie daher bereits durch die Neuanordnung der Effekte einen weiteren, interessanten Effekt.

1 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten".

2 Klicken Sie in der Eigenschaftenansicht auf einen Effektnamen und ziehen Sie ihn an die gewünschte Stelle in der Liste. Es wird eine schwarze Linie angezeigt, wenn der Effekt über oder unter einem anderen Effekt liegt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Effekt an der neuen Position angezeigt.

Die Reihenfolge der fixierten Effekte (Bewegung, Deckkraft und Lautstärke) kann zwar nicht geändert werden, Sie können jedoch ähnliche Standardeffekte aus der Effekteansicht anwenden und deren Reihenfolge ändern. Mit dem Effekt „Transformieren" können Sie beispielsweise den Bewegungseffekt, mit dem Effekt „Alphaanpassung" den Deckkrafteffekt und mit dem Standardeffekt „Lautstärke" den fixierten Lautstärkeeffekt nachbilden. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, die Standardeffekte in der Eigenschaftenansicht anzupassen und neu anzuordnen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Einstellen von Effekteigenschaften

Sie können die Eigenschaften für alle Effekte in der Effekteansicht des Szenenfensters oder des Schnittfensters anpassen. Außerdem können Sie im Schnittfenster auch die Effekte „Lautstärke" und „Deckkraft" anpassen.

Hinweis: *Der Bewegungseffekt wird direkt im Monitorfenster angepasst. Zu den Standardeffekten, die eine direkte Bearbeitung der Clips im Monitorfenster ermöglichen, gehören die Effekte „Eckpunkt", „Beschneiden", „Korrekturmaske", „Spiegeln", „Transformieren" und „Strudel".*

1 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip mit dem anzupassenden Effekt aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten".

3 Erweitern Sie in der Eigenschaftenansicht den Effekt und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den unterstrichenen Wert nach links oder rechts.
- Klicken Sie auf den unterstrichenen Wert, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die Eingabetaste.
- Ziehen Sie den Schieberegler nach links oder rechts.
- Ziehen Sie innerhalb des Winkelsteuerungsbereichs. Nachdem Sie in die Winkelsteuerung geklickt haben, können Sie diese ziehen und so die Werte schnell anpassen.
- Erweitern Sie die Eigenschaft, indem Sie auf das Dreieck neben dem Eigenschaftsnamen (wenn verfügbar) klicken und dann den Regler oder die Winkelsteuerung (je nach Eigenschaft) ziehen.

4 Wenn ein Effekt auf Farben basiert, führen Sie einen der folgenden Schritte aus.

- Wenn das Farbfeld verfügbar ist, wählen Sie eine Farbe im Dialogfeld „Farbe" aus und klicken anschließend auf „OK".
- Wenn das Pipettenwerkzeug verfügbar ist, platzieren Sie es auf der gewünschten Farbe an einer beliebigen Stelle auf dem Bildschirm, und klicken Sie, um die Farbe auszuwählen.

5 Zeigen Sie eine Vorschau der Änderungen im Monitorfenster an.

Wenn Sie über einen DV-Camcorder verfügen, können Sie die Effekte möglicherweise auf einem Fernsehbildschirm überprüfen. Schließen Sie den Computer an den FireWire™-Anschluss des DV-Camcorders an, und verbinden Sie die Audio- und Videoausgänge des Camcorders mit dem Fernsehgerät. Die Vorschau am Fernsehbildschirm ist vor allem bei Farbänderungen hilfreich.

Verwandte Themen

„Mischen von Audio und Anpassen der Lautstärke“ auf Seite 267

„Anpassen der Deckkraft“ auf Seite 174

Zurücksetzen eines Effekts auf die Standardeinstellungen

Beim Zurücksetzen eines Effekts werden alle Eigenschaften, die keine Keyframes enthalten, auf ihre Standardwerte zurückgesetzt. Wenn eine Eigenschaft Keyframes enthält, wird diese Eigenschaft nur für die aktuelle Zeit auf den Standardwert zurückgesetzt. Keyframes an der aktuellen Zeit werden auf den Standardwert zurückgesetzt. Wenn zur aktuellen Zeit keine Keyframes vorkommen, werden neue Keyframes unter Verwendung der Standardwerte erstellt.

1 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip mit dem Effekt aus, den Sie zurücksetzen möchten.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“.

3 Klicken Sie in der Eigenschaftenansicht auf den Effektnamen.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“.

Über die Schaltfläche „Zurücksetzen“ wird das Keyframing für die Eigenschaft nicht deaktiviert. Wenn Sie versehentlich auf „Zurücksetzen“ klicken, können Sie Ihre Arbeit über „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ wiederherstellen.

Schwenken und Zoomen zum Erstellen videoähnlicher Effekte

Mit dem Schwenk- und Zoomwerkzeug in Adobe Premiere Elements können Sie videoähnliche Effekte aus Bildern oder Filmclips erstellen. Bei Filmclips funktioniert der Effekt am besten, wenn im Clip nur minimale Bewegungen von Objekten vorkommen.

Bei der Arbeit mit dem Schwenk- und Zoomwerkzeug wählen Sie die Objekte und die Reihenfolge aus, in der sie geschwenkt und gezoomt werden. Adobe Premiere Elements enthält Anpassungsoptionen, mit denen Sie den Effekt Ihren Anforderungen gemäß anwenden können.

Anwenden des Schwenk- und Zoomeffekts

Sie können den Schwenk- und Zoomeffekt auf ein beliebiges Bild mit einem Format anwenden, das Adobe Premiere Elements unterstützt. Eine Liste der unterstützten Bildformate finden Sie unter www.adobe.com/go/learn_readmeprel10_de.

Bei Filmclips können Sie mit der Option „Frames einfrieren“ ein Bild aus einem einzelnen Frame erstellen. Importieren Sie das Bild in das Schnittfenster von Adobe Premiere Elements und wenden Sie den Schwenk- und Zoomeffekt an.

Öffnen des Schwenk- und Zoomwerkzeugs

1 Wählen Sie in der Medienansicht das Bild aus, auf das Sie den Schwenk- und Zoomeffekt anwenden möchten.

2 Ziehen Sie das Bild in das Schnittfenster oder in das Szenenfenster.

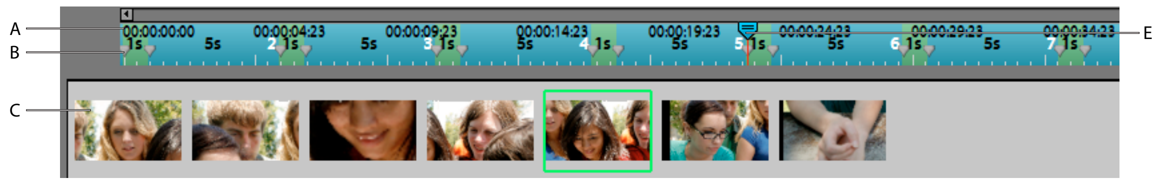
3 Im Schnitt-/Szenenfenster klicken Sie auf die Schaltfläche für das Schwenk- und Zoomwerkzeug . Das Dialogfeld für das Schwenk- und Zoomwerkzeug wird angezeigt.

Hinzufügen von Fokusframes

Bevor Sie den Schwenk- und Zoomeffekt anwenden, müssen Sie die Objekte im Bild identifizieren, in die Sie mit den Fokusframes schwenken bzw. zoomen möchten. Fokusframes sind in der Größe anpassbare Rechtecke, die die Position des Objekts in einem Bild bestimmen.



Fokusframe
***A.** Handler in der Größe anpassen **B.** Fokusframe **C.** Framenummer **D.** Fokusframe löschen **E.** Dauer des Schwenks **F.** Zoomoptionen für Fokusframes*



Schwenk- und Zoomwerkzeug: Schnittfenster und Miniaturansicht
***A.** Schnittfenster **B.** Fokusframemarke **C.** Miniaturansicht **E.** CTI (Marke für die aktuelle Zeit)*

In Bildern mit mehr als drei Fokusframes werden nur der ausgewählte Fokusframe sowie der vorherige und der folgende Fokusframe angezeigt.

Wenn ein Bild nicht zuvor analysiert wurde, werden die folgenden Fokusframes angezeigt, wenn Sie auf das Schwenk- und Zoomwerkzeug klicken:

- Ein Fokusframe auf dem gesamten Bild.
- Ein Fokusframe in der Mitte des Bildes.

Hinzufügen von Fokusframes mit „Gesichts-Frames“

Wenn Sie im Schwenk- und Zoomwerkzeug auf „Gesichts-Frames“ klicken, analysiert Adobe Premiere Elements das Bild und fügt den erkannten Gesichtern Fokusframes hinzu.

Die Bilder werden automatisch von links nach rechts in einer umgekehrten S-Sequenz angeordnet. Sie können den automatisch angewendeten Effekt manuell entsprechend Ihren Anforderungen anpassen.

***Hinweis:** Gesichts-Frames können nicht für Filmclips verwendet werden.*

❖ Klicken Sie im Schwenk- und Zoomwerkzeug auf „Gesichts-Frames“.

Die automatische Analyse erkennt Gesichter in Ihrem Bild und fügt auf ihnen automatisch Fokusframes hinzu.

Manuelles Hinzufügen von Fokusframes

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie auf das Objekt bzw. den Bereich, auf dem Sie einen Fokusframe hinzufügen möchten.

- Wählen Sie den Frame aus, nach dem der neue Fokusframe angezeigt werden soll, und klicken Sie auf „Neuer Frame“. Der neue Fokusframe wird in der Mitte des Ansichtsbereichs angezeigt.

  Wählen Sie den neuen Fokusframe aus und bewegen Sie den Cursor über den Frame, bis das Schwenksymbol (Hand) angezeigt wird. Ziehen Sie, um den Fokusframe auf das gewünschte Objekt zu verschieben.
- Verschieben Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit (CTI). Ein Ghostframe (leerer Frame mit gepunktetem Rahmen) wird auf dem Bildschirm angezeigt. Verschieben Sie die CTI auf den Punkt, an dem Sie den neuen Frame hinzufügen möchten, und klicken Sie auf den Ghostframe. Ein neuer Fokusframe wird an dieser Position hinzugefügt.
- Um einen Fokusframe zwischen zwei Fokusframes hinzuzufügen, verschieben Sie die CTI zwischen den entsprechenden Fokusmarken im Schnittfenster. Klicken Sie auf „Neuer Frame“.

In Bildern mit mehr als drei Fokusframes werden nur der ausgewählte Fokusframe sowie der vorherige und der folgende Fokusframe angezeigt.

Hinzufügen von Fokusframes zu bereits analysierten Bildern

Framehinweise werden als rote Rechtecke auf Gesichtern angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger auf Bildern bewegen, die bereits in Adobe Premiere Elements analysiert wurden. Wenn Sie auf einen Framehinweis klicken, wird er in einen Fokusframe umgewandelt.

Hinweis: *Diese Option funktioniert nur bei Fotos, die Gesichter enthalten.*



Framehinweis

Hinweis: *Stellen Sie sicher, dass Sie nur einmal auf den Framehinweis klicken. Wenn Sie auf einen Framehinweis doppelklicken, werden zwei Fokusframes hinzugefügt.*

Ändern von Fokusframes

Verschieben von Fokusframes

1. Wählen Sie den Fokusframe aus.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Begrenzung des Fokusframes, bis das Schwenksymbol (Hand) angezeigt wird.
3. Ziehen Sie, um den Fokusframe auf das gewünschte Objekt zu verschieben.

Neuordnen von Fokusframes zum Ändern der Schwenkreihenfolge (nur Fotos)

Die Zahl auf den Fokusframes bestimmt die Schwenkreihenfolge, also die Reihenfolge, in der auf die Objekte geschwenkt wird. Beispielsweise wird der Fokus auf das Objekt mit Fokusframe 3 verschoben, nachdem auf das Objekt mit Fokusframe 2 geschwenkt worden war.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Nummerierung der Fokusframes zu ändern:

- Verschieben Sie im Schnittfenster die Fokusframemarken in die Reihenfolge, in der die entsprechenden Fokusframes angezeigt werden sollen. Wenn Sie die Position einer Fokusframemarke ändern, werden die Fokusframes automatisch in der Reihenfolge neu nummeriert, in der sie im Schnittfenster angezeigt werden.
- Verschieben Sie die Fokusframes in dem Streifen mit den Miniaturansichten.

Anpassen der Größe von Fokusframes

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie den Fokusframe aus und bewegen Sie den Mauszeiger auf eine der Ecken, bis das Symbol für die Größenanpassung (Doppelpfeil) angezeigt wird. Ziehen Sie, um die Größe des Frames anzupassen.
- Um schrittweise zu vergrößern, wählen Sie den Fokusframe aus und bewegen Sie den Mauszeiger auf den Fokusframe. Klicken Sie auf die Zoomsteuerungen „+“ oder „-“, um die Größe des Frames schrittweise zu ändern.

Löschen von Fokusframes

❖ Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Fokusframe. Klicken Sie auf die Schaltfläche „X“ oder drücken Sie die Entf-Taste.

Ändern der Schwenkdauer

Durch das Ändern der Schwenkdauer passen Sie die Zeit für den Wechsel von einem Fokusframe zum nächsten an. Die Schwenkdauer wird auf der Verbindung zwischen zwei Fokusframes angezeigt.

1 Klicken Sie auf die Schwenkdauer.

2 Stellen Sie im Dialogfeld „Schwenkdauer“ die Zeitdauer auf den gewünschten Wert ein oder geben Sie einen Wert in das Dialogfeld ein.

Alternativ können Sie im Schnittfenster die Fokusframemarken anpassen, um die Schwenkdauer zu ändern.

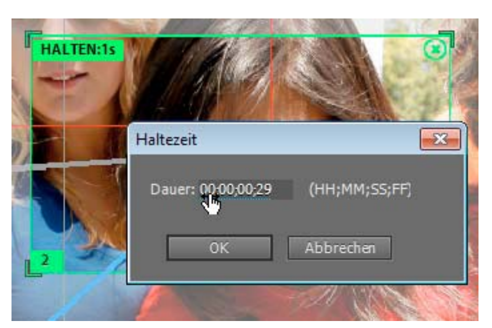
Ändern der Haltezeit

Bei der Haltezeit handelt es sich um die Dauer, für die der Fokus auf einem Objekt bleibt, bevor geschwenkt wird. Wenn Sie die Haltezeit erhöhen, erhöht sich die Zeit, während der das Objekt im Fokus angezeigt wird.

1 Wählen Sie den Fokusframe aus und bewegen Sie den Mauszeiger auf den Fokusframe.

2 Klicken Sie auf die Haltezeit.

3 Stellen Sie unter „Haltezeit“ die Dauer auf den gewünschten Wert ein.



Ändern der Haltezeit

Alternativ können Sie die Haltezeit ändern, indem Sie im Schnittfenster die rechte Marke eines Fokusframes horizontal ziehen.

Vorschau des Schwenk- und Zoomeffekts

❖ Klicken Sie auf „Ausgabe abspielen", um im Vorschaubereich eine Vorschau des Schwenk- und Zoomeffekts anzuzeigen. Alternativ können sie die CTI verstellen, um manuell eine Vorschau des Effekts anzuzeigen.

Ändern der Standardeinstellungen

1 Klicken Sie im Schwenk- und Zoomwerkzeug auf „Einstellungen".

2 Passen Sie die Werte für den Schwenk und die Haltezeit entsprechend Ihren Anforderungen an.

Nutzen des Zoomeffekts zur präzisen Positionierung von Fokusframes

Mit den Zoomoptionen in der Schwenk- und Zoom-Symbolleiste können Sie die Größe eines Fokusframes stärker reduzieren als in der normalen Ansicht.



Option „Zoom"

Beispiel: Der Fokusframe wurde in der normalen Ansicht auf die kleinste mögliche Größe reduziert. Allerdings ist er immer noch zu groß für das Objekt, auf dem Sie den Fokus platzieren möchten. In solchen Fällen zoomen Sie auf das Objekt und reduzieren Sie dann die Größe des Fokusframes.

Anwenden des Schwenk- und Zoomeffekts auf Videos

Der Schwenk- und Zoomeffekt funktioniert am besten bei Videos, wenn im Filmclip nur minimale Bewegungen von Objekten vorkommen.

Sie können pro Filmframe im Filmclip nur jeweils einen Fokusframe erstellen.

1 Klicken Sie in der Medienansicht mit der rechten Maustaste auf den Filmclip und wählen Sie „Automatische Analyse durchführen".

2 Ziehen Sie den Filmclip in das Schnittfenster.

3 Klicken Sie auf das Schwenk- und Zoomsymbol.

4 Um einen Fokusframe zu erstellen, verschieben Sie die CTI auf eine Position im Schnittfenster, an der sich kein anderer Fokusframe befindet. Klicken Sie auf „Neuer Frame".

Sie können in Videos auf dieselbe Weise mit Fokusframes arbeiten wie mit Fokusframes für Bilder. Allerdings werden im Schwenk- und Zoomwerkzeug nur die Optionen angezeigt, die für Filmclips relevant sind.

Neupositionieren, Skalieren oder Drehen von Clips mit dem Bewegungseffekt

Auf jeden Clip im Schnittfenster wird automatisch der Bewegungseffekt angewendet. Sie verwenden den Bewegungseffekt, um einen Clip innerhalb des Videoframes zu positionieren, zu drehen oder zu skalieren sowie um den Ankerpunkt festzulegen. Die Positions-, Skalierungs- und Drehungswerte werden vom Ankerpunkt aus berechnet, der standardmäßig im Mittelpunkt liegt.

Da die Positions-, Skalierungs- und Dreheigenschaften räumlicher Natur sind, können Sie sie am besten direkt im Monitorfenster anpassen.



Um Clips zu animieren, müssen Sie Keyframes für Bewegungseigenschaften setzen.

Verwandte Themen

„Animieren von Clips“ auf Seite 231

„Wissenswertes über Keyframes“ auf Seite 220

Anpassen der Position eines Clips

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Ziehen Sie den Clip im Monitorfenster, um ihn neu anzuordnen. (Achten Sie darauf, dass Sie keinen Griffpunkt ziehen.)

Wenn sich der Clip im zeitlichen Verlauf bewegen soll, setzen Sie während der Bearbeitung des Clips im Monitorfenster Keyframes.

Skalieren von Clips

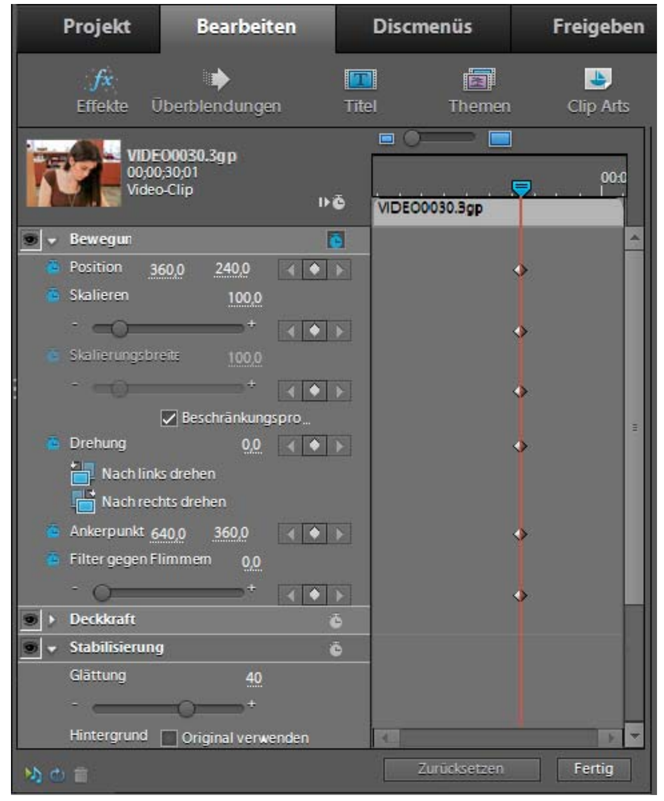
1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine proportionale Skalierung auszuführen, kicken Sie im Monitorfenster auf den Clip und ziehen Sie an einem der Griffpunkte des Clips. Alternativ können Sie auch den Bewegungseffekt in der Eigenschaftenansicht erweitern und den Skalierungsregler ziehen.
- Um die Höhe und die Breite unabhängig voneinander zu skalieren, erweitern Sie den Bewegungseffekt in der Eigenschaftenansicht, deaktivieren Sie in der Eigenschaftenansicht „Proportionen erhalten“ und ziehen Sie die Griffpunkte im Monitorfenster. Sie können alternativ auch den Bewegungseffekt im Eigenschaftenfenster erweitern und die Regler „Skalierungshöhe“ und „Skalierungsbreite“ ziehen.

***Hinweis:** Wenn Sie Videobilder oder Bilder mit niedriger Auflösung auf eine Größe über 100% skalieren, können sie in Blöcke oder Pixel zerlegt wirken. EPS-Dateien werden in Adobe Premiere Elements beim Skalieren fortlaufend gerastert, um eine Aufspaltung in einzelne Pixel zu verhindern.*



Eigenschaftenansicht nach Auswahl des Bewegungseffekts und Monitorfenster nach Auswahl des Griffpunkts für das Skalieren.

Verwenden eines Clips in seiner ursprünglichen Größe

In Adobe Premiere Elements eingefügte Clips werden auf die Framegröße des Projekts skaliert. Wenn Sie einen Clip jedoch mit seinen Originalmaßen verwenden möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1 Wählen Sie den Clip in der Medienansicht aus. (Klicken Sie auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien.)

2 Wählen Sie „Clip” > „Video-Optionen”.

3 Heben Sie die Auswahl von „Auf Framegröße skalieren“ auf.

Drehen von Clips

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“.

3 Erweitern Sie den Bewegungseffekt in der Eigenschaftenansicht und wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Ziehen Sie den unterstrichenen Wert auf die rechte Seite von „Drehung“.
- Klicken Sie auf „Nach links drehen“ oder „Nach rechts drehen“, um den Clip 90 Grad in die entsprechende Richtung zu drehen.

Anpassen des Ankerpunkts eines Clips

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“.

3 Erweitern Sie den Bewegungseffekt in der Eigenschaftenansicht.

4 Ziehen Sie den Ankerpunktregler für den Bewegungseffekt.

Überlagerungen und Transparenz

Überlagerungen und Transparenz

Überlagern beschreibt den Prozess des Überlagerns und Kombinierens mehrerer Bilder. Videoclips sind standardmäßig nicht transparent, für die Überlagerung muss jedoch zunächst Transparenz hergestellt werden. Wenn Sie Clips auf höheren Videospuren transparent machen, werden die Clips auf den Spuren darunter sichtbar.

In Adobe Premiere Elements können Sie Clips mit Hilfe des Effekts „Deckkraft" schnell und einfach transparent machen. Außerdem können Sie beliebige Kombinationen aus *Deckkraft, Maskierungen, Masken* und *Keying* anwenden, um den *Alphakanal* einer Datei zu ändern, der die transparenten Bereiche in einem Clip bestimmt. Mit den erweiterten Keying-Effekten können Sie bestimmte Farben oder Formen transparent machen.

In Adobe Premiere Elements erstellte Titel enthalten automatisch einen Alphakanal. Sie können auch Dateien mit vordefinierten transparenten Bereichen importieren. Anwendungen, wie Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements und Adobe Illustrator® können Transparenz speichern. Diese Datei verfügt über einen Alphakanal und entspricht Ihren Projekteinstellungen. Informationen zum Speichern von Dateien mit Transparenz finden Sie in den Benutzerhandbüchern der jeweiligen Programme.

Adobe Premiere Elements verwendet die folgenden Transparenzelemente:

Alphakanal Ein Kanal, der die transparenten Bereiche für einen Clip definiert. Dieser unsichtbare Kanal ist zusätzlich zu den Farbkanälen Rot, Blau und Grün (RGB) vorhanden.

Deckkraft Diese Einstellung legt fest, wie deckend oder transparent ein Clip ist. (75% Deckkraft entspricht z. B. 25% Transparenz.)

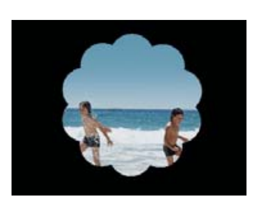




Durch die Reduzierung der Deckkraft des oberen Videoclips (links) wird der untere Videoclip sichtbar (Mitte), so dass eine Kombination beider Bilder entsteht (rechts).

Maskierung Dieser Begriff wird manchmal als Synonym für Alphakanal verwendet. Er beschreibt außerdem den Prozess der Modifizierung eines Alphakanals.





Separate Rot-, Grün- und Blau-Farbkanäle (links); der Alphakanal oder die Maskierung (Mitte) sowie alle Farbkanäle zusammen (rechts)

Maske Eine Datei oder ein Kanal, die bzw. der die transparenten Bereiche eines Clips definiert. Der Wert der Maske bestimmt den Grad an Transparenz im resultierenden Bild. In Adobe Premiere Elements verwenden Sie Masken in Verbindung mit dem Spurmaske-Key.





Eine Maske (links) definiert transparente Bereiche im oberen Clip (Mitte), so dass der untere Clip sichtbar wird (rechts)

Keying Definiert transparente Bereiche mit einer bestimmten Farbe (*Farb-Key*) oder einem Helligkeitswert (*Luminanz-Key*). Pixel, die mit dem Key übereinstimmen, werden transparent. Keying wird häufig verwendet, um einen einfarbigen Hintergrund, z. B. eine blaue Fläche, durch ein anderes Bild zu ersetzen. (Im Fernsehen wird der blaue Hintergrund bei der Wettervorhersage, auch Blue Screen genannt, beispielsweise durch die Wetterkarte ersetzt.) Beim Videomerge-Effekt wird das Keying eingesetzt, um die primäre Hintergrundfarbe automatisch als transparent festzulegen.






A B C D

Ersetzen einer Hintergrundfarbe durch ein anderes Bild
A. *Oberer Clip* ***B.*** *Der Effekt „Blue Screen-Key“ definiert die transparenten Bereiche* ***C.*** *Unterer Clip* ***D.*** *Kombinierte Clips*

Verwandte Themen

„Keying“ auf Seite 195

„Videomerge“ auf Seite 214

Anpassen der Deckkraft

Standardmäßig werden Clips mit voller Deckkraft (100%) angezeigt und überdecken dadurch alle Clips auf den Spuren darunter. Um die unteren Clips sichtbar zu machen, müssen Sie einen Deckkraftwert von weniger als 100% festlegen. Bei einer Deckkraft von 0% ist der Clip vollständig transparent. Wenn sich keine Clips unterhalb eines transparenten Clips befinden, wird der schwarze Hintergrund des Films sichtbar.

1 Klicken Sie in der Effekteansicht auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

2 Wählen Sie den Clip aus, den Sie transparent darstellen möchten, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Erweitern Sie in der Eigenschaftenansicht den Deckkrafteffekt und ziehen Sie den Regler „Clip-Deckkraft“ auf den gewünschten Wert.
- Wählen Sie im Schnittfenster aus dem Popup-Menü unterhalb des Clips „Deckkraft“ > „Clip-Deckkraft“. (Sie müssen die Ansicht ggf. vergrößern, um das Menü einzublenden). Klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug , positionieren Sie es über dem Deckkraftdiagramm des Clips und ziehen Sie dieses nach oben oder nach unten, sobald der Mauszeiger als Doppelpfeil angezeigt wird.



Erstellen von Transparenz im Schnittfenster

Um einen Clip im zeitlichen Verlauf ein- oder auszublenden, können Sie seine Deckkraft animieren. Klicken Sie zum Erstellen einer Überblendung zu Schwarz auf die Option „Einblenden“ bzw. „Ausblenden“ in der Eigenschaftenansicht. Sie können Transparenz jedoch auch mit Keying-Effekten erzeugen.

Ausblenden von Farbe mit Keying

Um bestimmte Bereiche in einem Clip transparent zu machen, wenden Sie einen auf Farbe, Maske oder Alphakanal basierenden Keying-Effekt an. Pixel, die mit dem Key übereinstimmen, werden transparent.

Farbbasierte Keying-Effekte (Videomerge, Blue Screen-Key, Chroma-Key, Green Screen-Key und Non-Red-Key) Diese Effekte ersetzen die jeweilige Farbe in einem Clip durch Transparenz. Sie können farbbasierte Keying-Effekte verwenden, um einen Hintergrund mit einer einheitlichen Farbe, wie z. B. einen blauen Hintergrund, zu entfernen.

Maskenbasierte Keying-Effekte (4-Punkt-, 8-Punkt und 16-Punkt-Korrekturmaske und Spurmaske-Key) Diese Effekte ersetzen Bereiche eines Clips durch einen anderen Clip oder durch bestimmte Bereiche, die Sie angeben. Sie können Transparenz in Abhängigkeit von der Form einer Maske, die Sie im Clip positionieren, oder in Abhängigkeit von den Graustufentönen der Datei, die Sie als Maske verwenden, hinzufügen. Mit dem Effekt „Spurmaske-Key“ können Sie außerdem kreative Zusammenstellungen erzeugen.

Alphakanal-basierende Keying-Effekte Mit diesen Effekten können Sie den Alphakanal eines Clips umkehren oder deaktivieren oder Bereiche ohne Transparenz in eine Maske umwandeln.

Hinweis: *Weitere Informationen zum Ausblenden von Farben mit Keying finden Sie in der Hilfe.*

Verwandte Themen

„Keying“ auf Seite 195

„Videomerge“ auf Seite 214

Erstellen von Transparenz mit Videomerge

Wenn Sie den Hintergrund eines Clips automatisch transparent gestalten möchten, wenden Sie den Videomerge-Effekt an. Dieser Effekt ermöglicht das problemlose Übereinanderlagern von Clips.

1 Klicken Sie im Szenen- oder Schnittfenster mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip, dem Sie Transparenz zuweisen möchten, und wählen Sie „Videomerge anwenden“. (Sie können Option „Videomerge“ auch in der Effektansicht des Aufgabenfensters anwählen.)

Der Effekt erkennt automatisch die Hintergrundfarbe und entfernt diese, sodass darunter liegende Clips durch die transparenten Bereiche sichtbar werden.

2 (Optional) Klicken Sie unten im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht aufzurufen, und erweitern Sie den Namen des Effekts, sodass die Effektoptionen angezeigt werden und Sie Änderungen daran vornehmen können.


A


B


C


D

Videomerge-Effekt
A. *Vordergrund-Clip mit farbigem Hintergrund* ***B.*** *Mit dem Videomerge-Effekt automatisch transparent gestalteter Hintergrund*
C. *Hintergrund-Clip, der in den transparenten Bereichen sichtbar ist* ***D.*** *Kombinierte Clips*

Verwandte Themen

„Keying“ auf Seite 195

„Videomerge“ auf Seite 214

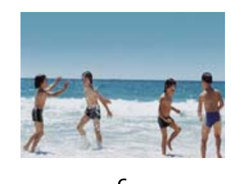
Erstellen von Transparenz mit einem Keying-Effekt

Um Transparenz immer an den Stellen zu erzeugen, an denen sich eine bestimmte Farbe befindet, wenden Sie einen farbbasierten Keying-Effekt an. Diese Effekte werden häufig dazu verwendet, einen farbigen Hintergrund zu entfernen.

1. Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und anschließend auf „Effekte“.
2. Wählen Sie einen Keying-Effekt (oder einen Chroma-, Blue-Screen-, Green-Screen- oder Non-Red-Effekt) aus.
3. Ziehen Sie den Effekt auf einen Clip im Schnitt- oder Szenenfenster.
4. (Optional) Klicken Sie unten im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht aufzurufen, und erweitern Sie den Namen des Effekts, sodass die Effektoptionen angezeigt werden und Sie Änderungen daran vornehmen können.


A


B


C


D

Ersetzen einer Hintergrundfarbe durch ein anderes Bild
A. *Oberer Clip* ***B.*** *Blue Screen gestaltet den Hintergrund automatisch transparent* ***C.*** *Unterer Clip* ***D.*** *Kombinierte Clips*

Verwandte Themen

„Keying“ auf Seite 195

Erstellen von Transparenz mit dem Effekt „Spurmaske-Key“

1. Wenn nicht bereits geschehen, fügen Sie die Maskendatei zum Projekt hinzu: Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und klicken Sie dann auf „Medien abrufen“. Wechseln Sie zur Maskendatei und klicken Sie auf „Öffnen“. Die Maskendatei sollte nur eine einzelne Form, wie einen Stern oder eine Blume, enthalten.
2. Fügen Sie einer Spur im Schnittfenster einen Hintergrundclip hinzu.
3. Fügen Sie den Clip, mit dem Sie den Hintergrundclip überlagern möchten, in eine über dem Hintergrundclip liegende Spur ein. Dies ist der Clip, der von der Spurmaske eingeblendet wird.

4 Fügen Sie den Clip, der als Maske fungiert, auf einer dritten Spur ein. (Wenn Sie eine dritte Spur hinzufügen müssen, ziehen Sie die Maske im Schnittfenster in einen leeren Bereich über der obersten Videospur, so dass automatisch eine neue Spur erstellt wird.)

5 Erweitern Sie in der Effekteansicht den Ordner „Videoeffekte“ und den Kategorieordner „Keying“ und ziehen Sie den Effekt „Spurmaske-Key“ auf den überlagerten Clip (den Clip über dem Hintergrundclip).

6 Klicken Sie unten im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

7 Erweitern Sie in der Eigenschaftenansicht den Spurmaske-Key.

8 Wählen Sie unter „Maske“ die Videospur, die die Maske enthält.

9 Passen Sie die Optionen wie gewünscht an:

Compositing mit Wählen Sie „Alphamaske“, um mit Hilfe der Werte im Alphakanal der Spurmaske die Zusammenstellung zu erzeugen. Wenn Sie die Luminanzwerte des Bildes verwenden möchten, wählen Sie „Luminanzmaske“.

Umkehren Kehrt die Werte der Spurmaske um.

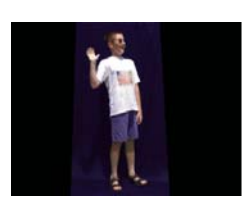
Verwenden Sie ein Graustufenbild als Maske, damit die ursprünglichen Farben des Überlagerungsclips erhalten bleiben. Wenn die Maske Farben enthält, werden die entsprechenden Farbanteile aus dem Überlagerungsclip entfernt.

Verwandte Themen

„Spurmaske-Key“ auf Seite 201

Verbergen unerwünschter Objekte mit einer Korrekturmaske

Manchmal wird der Hintergrund durch einen farbbasierten Keying-Effekt zwar ordnungsgemäß entfernt, aber dennoch sind ungewünschte Objekte, wie ein Mikrofon oder ein Kabel, zu sehen. Diese Objekte können mit Hilfe eines *Korrekturmaske*-Keying-Effekts entfernt werden. Korrekturmasken eignen sich für Bereiche mit klar definierten Grenzen, aber ohne einheitliche Farbe. Zudem können Sie mit Korrekturmasken unerwünschte Artefakte entfernen, die von einem farbbasierten Keying-Effekt nicht berücksichtigt wurden.


Der unerwünschte Hintergrund (links) wird durch Umformung der Vierpunkt-Korrekturmaske im Monitorfenster herausgefiltert; dann wird der Green Screen-Key-Effekt angewendet (Mitte), um die Spur mit dem Jungen auf die darunter liegende Spur zu legen (rechts).

1 Fügen Sie einen Clip in eine Spur ein.

2 Erweitern Sie in der Effekteansicht den Ordner „Keying“, und ziehen Sie den Korrekturmaskeneffekt auf den Clip.

3 Klicken Sie unten im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“, um die Eigenschaftenansicht zu öffnen.

4 Klicken Sie in der Eigenschaftenansicht auf das Dreieck neben dem Namen des Effekts, um ihn zu erweitern.

***Hinweis:** Die Namen der einzelnen Korrekturmaskeneffekte geben die Anzahl an Griffpunkten an, die sie enthalten: Vierpunkt-, 8-Punkt- und 16-Punkt-Korrekturmaske.*

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Maske neu zu formen:

- Klicken Sie auf den Effektnamen, um die Punktgriffpunkte des Korrekturmaskeneffekts im Monitorfenster anzuzeigen, und ziehen Sie die Griffpunkte.
- Ändern Sie die Werte des Korrekturmaskeneffekts in der Eigenschaftenansicht.

Verwandte Themen

„Korrekturmaske (Vierpunkt-, 8-Punkt- und 16-Punkt)" auf Seite 198

Umkehren oder Ausblenden von Alphakanälen

Sie können den Befehl „Filmmaterial interpretieren" verwenden, um zu ändern, wie Adobe Premiere Elements den *Alphakanal* eines Clips im Projekt ändert.

Hinweis: *Um den Alphakanal nur einer Clipinstanz zu ignorieren oder auszublenden, können Sie den Keying-Effekt „Alphaanpassung" verwenden.*

1 Wählen Sie einen Clip in der Medienansicht aus. (Klicken Sie auf „Projekt" und anschließend auf „Medien.)

2 Dann wählen Sie Datei > Filmmaterial interpretieren, geben Sie die gewünschten Alphakanal-Optionen an, und klicken Sie auf OK.

Alphakanal ignorieren Der Alphakanal des Clips wird ignoriert.

Alphakanal umkehren Kehrt die hellen und dunklen Bereiche des Alphakanals um, wodurch auch die transparenten und deckenden Bereiche des Clips umgekehrt werden.

Wenn Sie Probleme damit haben, herauszufinden, welche Teile eines Clips transparent sind, wenden Sie vorübergehend eine helle Farbmaske auf eine Spur unter dem zu filternden Bild an. (Siehe „Erstellen einer Farbmaske für einen Hintergrund" auf Seite 68.)

Farben für Effekte und Masken auswählen

Auswählen einer Farbe mit dem Pipettenwerkzeug

Mit dem Pipettenwerkzeug können Sie eine Farbe auswählen, indem Sie eine Probe eines einzelnen farbigen Pixels oder Pixelbereichs an einer beliebigen Stelle auf dem Bildschirm nehmen. Das Pipettenwerkzeug eignet sich speziell für farbbasierte Keying-Effekte und Masken. Nachdem Sie den auffälligsten Ton der Farbe ermittelt haben, die Sie herausfiltern möchten, können Sie die Gleichheit erhöhen, bis alle gewünschten Farben ausgewählt sind.

Hinweis: *Das Pipettenwerkzeug ist nicht bei allen Effekten verfügbar.*

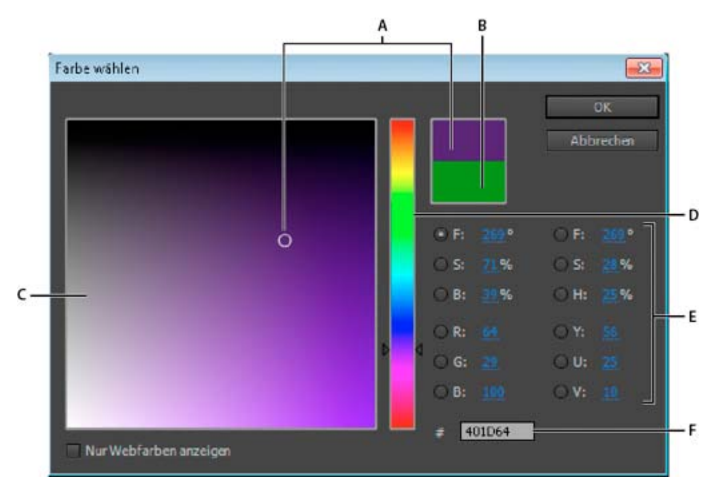
1 Klicken Sie auf das Pipettenwerkzeug und positionieren Sie es an einer beliebigen Stelle am Bildschirm auf der gewünschten Farbe. Das Farbfeld gibt an, welche Farbe sich unter dem Pipettenwerkzeug befindet.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Farbe eines einzelnen farbigen Pixels auszuwählen, klicken Sie auf den Pixel.
- Um den Farbdurchschnitt eines Bereichs der Größe 3 x 3 Pixel als Farbe auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste.
- Um einen Bereich zusammenhängender Pixel auszuwählen, ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste über die Pixel.

Auswählen einer Farbe mit der Adobe-Farbauswahl

Sie können Farben für Effekte und Masken mit der Option „Farbe wählen“ auswählen, indem Sie das Farbspektrum verwenden oder Farben anhand von Werten festlegen.



Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“
***A.** Ausgewählte Farbe **B.** Originalfarbe **C.** Farbfeld **D.** Farbspektrum **E.** Farbkomponenten **F.** Hexadezimaler Farbwert*

Festlegen einer Farbe über das Farbspektrum und das Farbfeld mit der Option „Farbe wählen“

1. Wählen Sie die gewünschte Komponente aus, um das Farbspektrum anzuzeigen. Aktivieren Sie z. B. „R“ für Rot.
2. Um die Farbanzeige im Spektrum anzupassen, ziehen Sie die Dreiecke entlang des Farbspektrums oder klicken Sie innerhalb des Farbspektrums.
3. Um eine Farbe auszuwählen, klicken oder ziehen Sie innerhalb des Farbfelds oder Farbspektrums.

Während Sie die Farbe anpassen, wird im oberen Rechteck des Farbspektrum die neue Farbe und im unteren Rechteck die Originalfarbe angezeigt.

Festlegen einer Farbe mit der Option „Farbe wählen“ anhand von Werten

❖ Geben Sie Farbwerte in ein oder mehrere der folgenden Felder ein:

HSB Geben Sie den Farbton (H) als Winkel (0° bis 360°) an, der eine Position im Farbspektrum definiert. Geben Sie die Sättigung (S) und Helligkeit (B) in Prozentwerten an.

RGB Geben Sie unter RGB die Werte für Rot, Grün und Blau an (von 0 bis 255, wobei 0 für Schwarz steht und 255 für die reine Farbe).

HSL Geben Sie den Farbton (H) als Winkel (0° bis 360°) an, der eine Position im Farbspektrum definiert. Geben Sie die Sättigung (S) und Luminanz (L) in Prozentwerten an.

YUV Geben Sie für die Luminanz (Y) einen Wert zwischen 0 und 255 ein. Geben Sie für die U- und V-Achse Werte zwischen 127 und -128 an.

#-Feld Geben Sie einen hexadezimalen Farbwert ein.

Farbkomponenten im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“

H Mit der Farbtonoption werden alle Farbtöne im Farbspektrum angezeigt. Bei Auswahl eines Farbtons im Farbspektrum werden der Sättigungs- und Helligkeitsbereich im Farbfeld angezeigt, wobei die Sättigung von links nach rechts und die Helligkeit von oben nach unten zunehmen.

S Mit der Sättigungsoption werden alle Farbtöne im Farbregler angezeigt. Im Farbspektrum wird die im Farbfeld ausgewählte Farbe mit der minimalen Sättigung im oberen Bereich und der maximalen Sättigung im unteren Bereich angezeigt.

B (HSB-Abschnitt) Mit der Helligkeitsoption werden alle Farbtöne im Farbregler angezeigt. Im Farbspektrum wird die im Farbfeld ausgewählte Farbe mit der minimalen Helligkeit im oberen Bereich und der maximalen Helligkeit im unteren Bereich angezeigt.

L Mit der Luminanzoption werden alle Farbtöne im Farbregler angezeigt. Im Farbspektrum wird die im Farbfeld ausgewählte Farbe mit der minimalen Luminanz im oberen Bereich und der maximalen Luminanz im unteren Bereich angezeigt.

R Die Option „Rot“ zeigt einen Teil aller Farbtöne im Farbfeld an, wobei der vollständige Bereich der G- und B-Werte für den aktuellen R-Wert angezeigt wird. Das Farbspektrum zeigt die im Farbfeld ausgewählte Farbe mit der minimalen Helligkeit der roten Farbkomponente (0) oben und der maximalen Helligkeit (255) unten an. Wenn das Farbspektrum auf die minimale Helligkeit eingestellt ist, werden im Farbfeld Farben angezeigt, die aus grünen und blauen Farbkomponenten bestehen. Wenn Sie die Helligkeit von Rot mit Hilfe des Farbspektrums erhöhen, wird den Farben im Farbfeld mehr Rot hinzugefügt.

G Die Option „Grün“ zeigt einen Teil aller Farbtöne im Farbfeld an, wobei der vollständige Bereich der R- und B-Werte für den aktuellen G-Wert angezeigt wird. Das Farbspektrum zeigt die im Farbfeld ausgewählte Farbe mit der minimalen Helligkeit der grünen Farbkomponente (0) oben und der maximalen Helligkeit (255) unten an. Wenn das Farbspektrum auf die minimale Helligkeit eingestellt ist, werden im Farbfeld Farben angezeigt, die aus roten und blauen Farbkomponenten bestehen. Wenn Sie die Helligkeit von Grün mit Hilfe des Farbspektrums erhöhen, wird den Farben im Farbfeld mehr Grün hinzugefügt.

B (RGB-Abschnitt) Die Option „Blau“ zeigt einen Teil aller Farbtöne im Farbfeld an, wobei der vollständige Bereich der R- und G-Werte für den aktuellen B-Wert angezeigt wird. Das Farbspektrum zeigt die im Farbfeld ausgewählte Farbe mit der minimalen Helligkeit der blauen Farbkomponente (0) oben und der maximalen Helligkeit (255) unten an. Wenn das Farbspektrum auf die minimale Helligkeit eingestellt ist, werden im Farbfeld Farben angezeigt, die aus grünen und roten Farbkomponenten bestehen. Wenn Sie die Helligkeit von Blau mit Hilfe des Farbspektrums erhöhen, wird den Farben im Farbfeld mehr Blau hinzugefügt.

Y Die Y- oder Luminanzoption zeigt einen Teil aller Farbtöne im Farbfeld an, wobei der vollständige Bereich der Farben auf der *U*- und *V*-Achse des YUV-Farbbereichs mit dem aktuellen Luminanzwert angezeigt wird. Das Farbspektrum zeigt alle möglichen Luminanzwerte für die im Farbfeld ausgewählte Farbe an, wobei der kleinste Luminanzwert (0) oben im Spektrum und der höchste Wert (255) unten angezeigt wird.

U Die U-Option zeigt einen Teil aller Farbtöne im Farbfeld an, wobei der vollständige Bereich der Farben auf der *Y*- und *V*-Achse des YUV-Farbbereichs mit dem aktuellen U-Wert angezeigt wird. Das Farbspektrum zeigt alle möglichen U-Werte für die im Farbfeld ausgewählte Farbe an, wobei der kleinste U-Wert (0) oben im Spektrum und der höchste Wert (255) unten angezeigt wird.

V Die V-Option zeigt einen Teil aller Farbtöne im Farbfeld an, wobei der vollständige Bereich der *Y*-Werte und die Farben der U-Achse des YUV-Farbbereichs mit dem aktuellen V-Wert angezeigt werden. Das Farbspektrum zeigt alle möglichen V-Werte für die im Farbfeld ausgewählte Farbe an, wobei der kleinste V-Wert (0) oben im Spektrum und der höchste Wert (255) unten angezeigt wird.

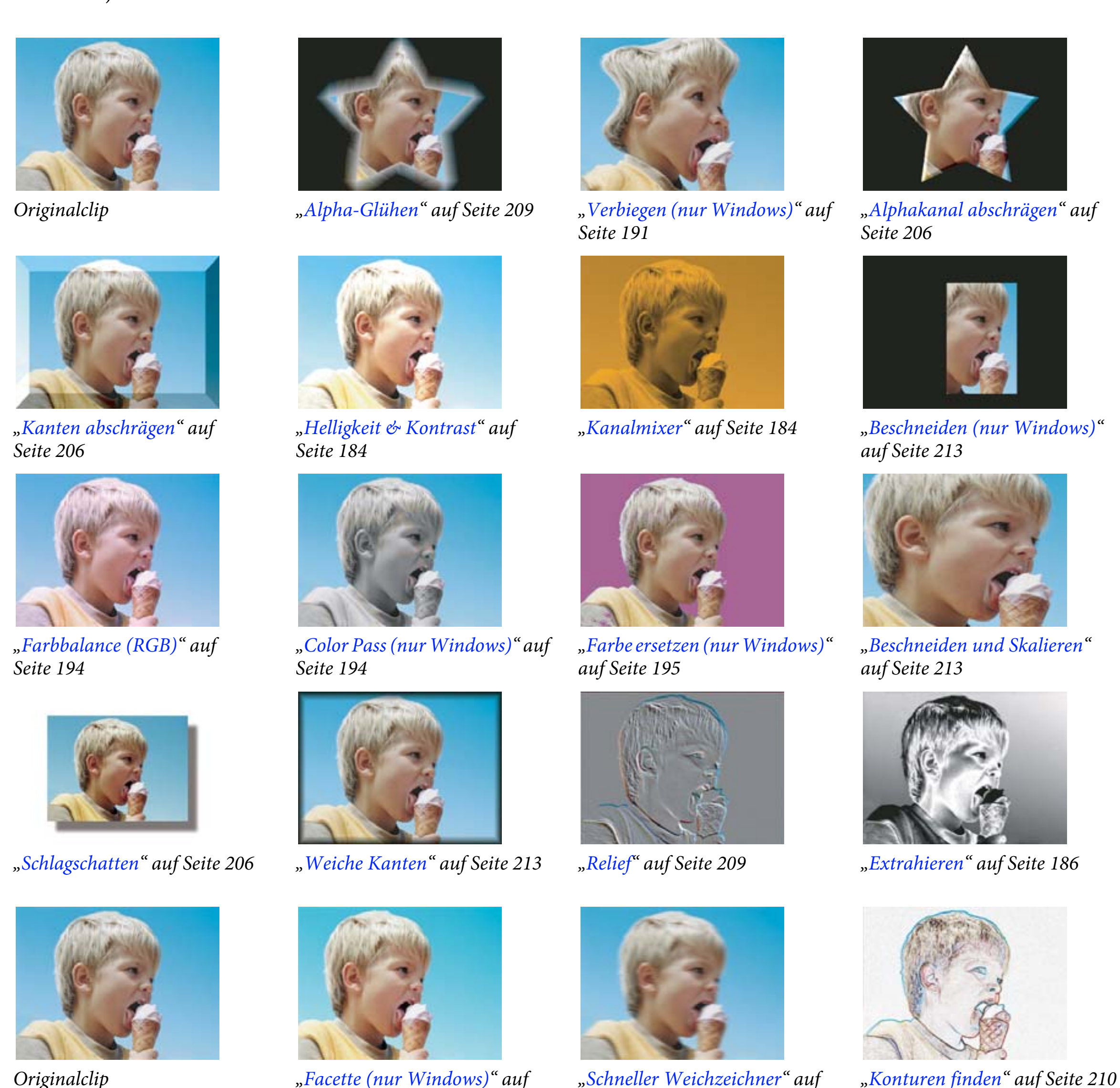
Effekte-Referenz

Sie können Clips mit Effekten, die in Adobe® Premiere® Elements 10 bereitgestellt werden, korrigieren, verbessern und bearbeiten. Für alle Effekte wurden Standardwerte für die Einstellungen festgelegt, sodass der Clip verändert wird, wenn Sie einen Effekt anwenden. Sie können die Werte wie gewünscht anpassen und animieren.

Diese Referenz enthält eine Beschreibung aller Audio- und Videoeffekte in Adobe Premiere Elements. Es werden jedoch nur die Effekteigenschaften und Werkzeuge definiert, die nicht selbsterklärend sind. Effekte, die mit Aufnahmekarten oder anderen Plug-Ins von Fremdanbietern installiert wurden, werden nicht beschrieben.

Galerie mit Videoeffekten

Die im folgenden aufgeführten Beispiele veranschaulichen nur einige der in Adobe Premiere Elements enthaltenen Videoeffekte. Um einen nicht in dieser Galerie aufgeführten Effekt anzuzeigen, weisen sie ihn zu, und sehen sich das Ergebnis in der Vorschau im Monitorfenster an. (Siehe „Anwenden von Effekten und Anzeigen einer Vorschau“ auf Seite 156.)



Originalclip
„Alpha-Glühen“ auf Seite 209
„Verbiegen (nur Windows)“ auf Seite 191
„Alphakanal abschrägen“ auf Seite 206
„Kanten abschrägen“ auf Seite 206
„Helligkeit & Kontrast“ auf Seite 184
„Kanalmixer“ auf Seite 184
„Beschneiden (nur Windows)“ auf Seite 213
„Farbbalance (RGB)“ auf Seite 194
„Color Pass (nur Windows)“ auf Seite 194
„Farbe ersetzen (nur Windows)“ auf Seite 195
„Beschneiden und Skalieren“ auf Seite 213
„Schlagschatten“ auf Seite 206
„Weiche Kanten“ auf Seite 213
„Relief“ auf Seite 209
„Extrahieren“ auf Seite 186
Originalclip
„Facette (nur Windows)“ auf Seite 206
„Schneller Weichzeichner“ auf Seite 188
„Konturen finden“ auf Seite 210



„Gaußscher Weichzeichner“ auf Seite 188



„Scharfzeichnen (nur Windows)“ auf Seite 188

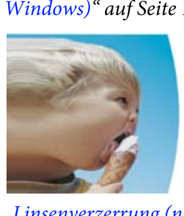


„Horizontal spiegeln“ auf Seite 213



„Horizontale Ablenkung (nur Windows)“ auf Seite 213

„Umkehren“ auf Seite 189



„Linsenverzerrung (nur Windows)“ auf Seite 192



„Blendenflecke“ auf Seite 194



„Beleuchtungseffekte“ auf Seite 186



„Blitz“ auf Seite 207



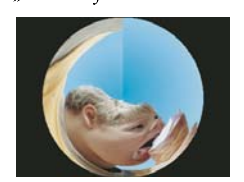
„Spiegelbild“ auf Seite 192



„Mosaik“ auf Seite 210



„Störung“ auf Seite 210



Polarkoordinaten



„Tontrennung“ auf Seite 186



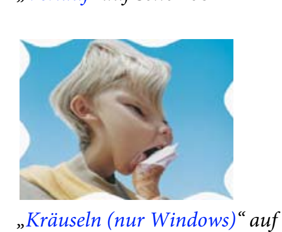
„Verlauf“ auf Seite 208



Originalclip



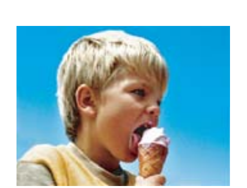
„Wiederholen“ auf Seite 210



„Kräuseln (nur Windows)“ auf Seite 193



„Rollen“ auf Seite 213



„Schatten/Glanzlicht“ auf Seite 187



„Scharfzeichnen (nur Windows)“ auf Seite 188





„Solarisation“ auf Seite 210



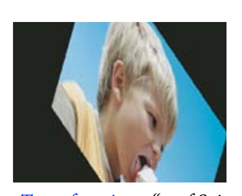
„Wölben“ auf Seite 193



„Struktur“ auf Seite 211



„Einfärben“ auf Seite 195

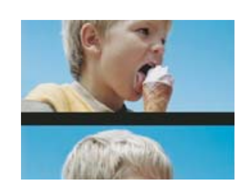


„Transformieren“ auf Seite 193



„Strudel“ auf Seite 193


„Vertikal spiegeln“ auf Seite 214


„Vertikale Ablenkung (nur Windows)“ auf Seite 214


Originalclip


„Aktive Kamera“ auf Seite 203

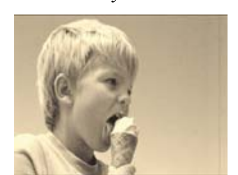

„Airbrush“ auf Seite 201


„Färben“ auf Seite 201


„Erdbeben“ auf Seite 203


„Liniengrafik“ auf Seite 202


„Metallisch“ auf Seite 202


„Alter Film“ auf Seite 203


„Pastellskizze“ auf Seite 202


„Verbiegungsenergie“ auf Seite 203


„Zoom-Weichzeichner“ auf Seite 204

Anpassen

Auto-Farbe, Auto-Kontrast und Auto-Tonwertkorrektur

Sie verwenden die Optionen „Auto-Farbe“, „Auto-Kontrast“ und „Auto-Tonwertkorrektur“, um globale Änderungen an einem Clip schnell vorzunehmen. Die Option „Auto-Farbe“ passt den Kontrast und die Farbe eines Clips an, indem Mitteltöne neutralisiert und der Bereich der weißen und schwarzen Pixel begrenzt wird. Die Option „Auto-Kontrast“ passt den Gesamtkontrast und die Gesamtfarbenmischung an, ohne dabei Farbendarstellungen einzufügen oder zu entfernen. Die Option „Auto-Tonwertkorrektur“ korrigiert Glanzlichter und Schatten automatisch. Da mit der Option „Auto-Tonwertkorrektur“ jeder Farbkanal einzeln angepasst wird, können damit Farbendarstellungen entfernt oder eingefügt werden, die den Clips eine bestimmte Färbung verleihen. Jeder Effekt weist eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften auf:

Glättungszeit Legt den Bereich der benachbarten Frames fest, mit denen bestimmt wird, in wieweit die einzelnen Frames im Verhältnis zu ihren benachbarten Frames korrigiert werden müssen. Beispiel: Wenn Sie die Glättungszeit auf 1 Sekunde einstellen, analysiert Adobe Premiere Elements die Frames vor dem angezeigten Frame 1 Sekunde lang, um die entsprechenden Anpassungen zu bestimmen. Wenn Sie für die Glättungszeit 0 einstellen, analysiert Adobe Premiere Elements jeden Frame einzeln und lässt benachbarte Frames unberücksichtigt. Mit der Option „Glättungszeit“ lassen sich im Zeitverlauf weichere Korrekturen vornehmen.

Szene suchen Legt fest, dass Adobe Premiere Elements Szenenänderungen ignoriert, wenn die Option „Glättungszeit“ aktiviert ist.

Schwarz beschneiden und Weiß beschneiden Legt fest, inwieweit der Effekt die Schatten und Glanzlichter im Clip in den neuen Extremfarbwerte für Schatten (Tonwert 0) und Glanzlicht (Tonwert 255) abschwächt. Höhere Werte ergeben einen höheren Kontrast.

Neutrale Mitteltöne ausrichten (nur für Auto-Farbe verfügbar) Legt fest, dass Adobe Premiere Elements einen durchschnittlichen, neutralen (grauen) Farbton in einem Clip suchen und die Gamma-Werte dieser Farbe anpassen, d. h. neutralisieren, soll.

Mit Original mischen Legt den Prozentsatz des Effekts fest, der auf den Clip angewendet werden soll.

Helligkeit & Kontrast

Mit diesem Effekt werden Helligkeit und Kontrast des gesamten Clips angepasst. Der Wert 0,0 zeigt an, dass keine Änderung vorgenommen wird.

Der Effekt „Helligkeit & Kontrast“ stellt die einfachste Methode dar, einfache Anpassungen am Farbtonbereich eines Clips vorzunehmen. Alle Pixelwerte des Clips – Glanzlichter, Schattierungen und Mitteltöne – werden gleichzeitig angepasst. Der Effekt „Helligkeit und Kontrast“ kann nicht auf einzelne Kanäle angewendet werden.

Kanalmixer

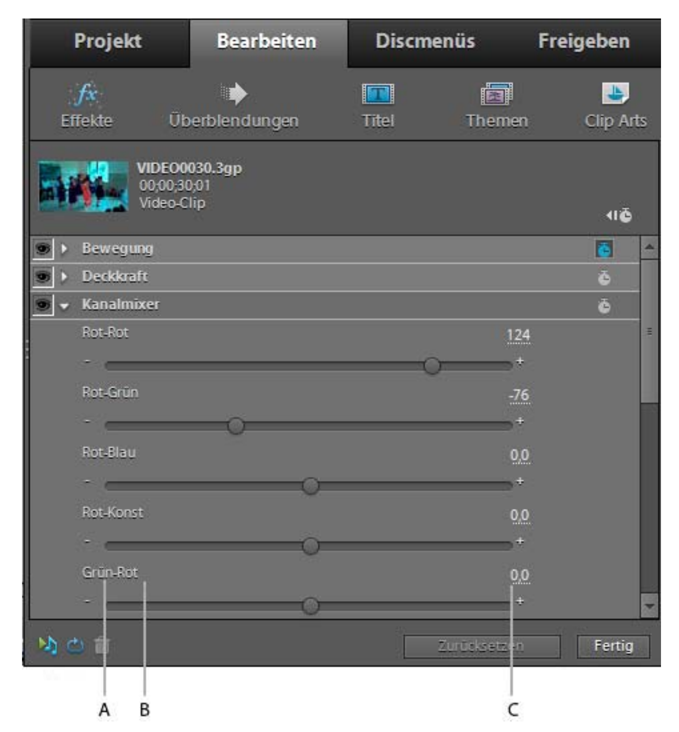
Jeder Clip in Adobe Premiere Elements setzt sich aus drei Farbkanälen zusammen: Rot, Grün, Blau. Jeder Kanal enthält die Luminanzwerte für die entsprechende Farbe. Mit dem Kanalmixer-Effekt können Sie die Werte eines dieser Kanäle zu einem der anderen Kanäle hinzufügen, d. h. Sie können zum Beispiel die Luminanzwerte des grünen Kanals zum roten Kanal hinzufügen. Dieser Effekt ermöglicht kreative Farbanpassungen, die mit den anderen Werkzeugen für die Farbanpassung nicht auf so einfache Weise zu erreichen wären. Außerdem können Sie durch Festlegen der prozentualen Anteile der Graustufen der einzelnen Kanäle hochqualitative Graustufenclips erzeugen, qualitativ hochwertige Clips in Sepiatönen oder anderen Einfärbungen erstellen und Kanäle austauschen oder duplizieren. Sie können diesen Effekt zum Beispiel verwenden, um einen blauen Kanal mit viel Farbrauschen durch Werte eines störungsfreien grünen Kanals zu ersetzen.





Videoclip und seine roten, blauen und grünen Kanäle

Jede Eigenschaft des Kanalmixers wird mit einem Farbnamenpaar bezeichnet. Das Wort links vom Bindestrich bezeichnet den Ausgabekanal der Eigenschaft, das Worts rechts den Eingabekanal. So ist beispielsweise bei der Eigenschaft Rot-Grün der rote Kanal die Ausgabe und der grüne Kanal die Eingabe. Sie können die Eigenschaft verwenden, um die Luminanzwerte des grünen Kanals zum roten Kanal hinzuzufügen.



Kanalmixer-Eigenschaften
A. *Ausgabekanal* ***B.*** *Eingabekanal* ***C.*** *Wert*

Der Wert rechts neben dem Eigenschaftennamen legt den Prozentsatz des Ausgabekanals fest, der vom angegebenen Eingabekanal beigetragen wird. Bei dieser Zahl handelt es sich um einen Prozentsatz im Bereich von -200 % bis 200 %.

Die Konstanten-Eigenschaften (Const) der einzelnen Ausgabekanäle ermöglichen Ihnen die Festlegung eines Basiswerts, der zu dieser Ausgabe hinzugefügt werden soll. So werden durch einen Rot-Const-Wert von 50 für die volle Luminanz 50 % (50% von 255 bzw. etwa 127) zu jedem Pixel im roten Ausgabekanal hinzugefügt.

Mit der Option „Monochrom“ wird ein Graustufenclip aus den Werten des Ausgabekanals erstellt. Die Option „Monochrom“ ist bei Clips nützlich, die in Graustufen konvertiert werden sollen. Wenn Sie diese Option aktivieren, die Kanalwerte anpassen und die Option anschließend wieder deaktivieren, können Sie die Angleichung für jeden Kanal separat modifizieren und so den Eindruck eines von Hand eingefärbten Bildes erzeugen.

Mischen der Kanäle in einem Clip

1. Wenden Sie den „Kanalmixer“-Effekt an und klicken Sie dann im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“. Erweitern Sie den „Kanalmixer“-Effekt und ziehen Sie dann den Wert eines beliebigen Kanals nach links, um den Beitrag des Kanals zum Ausgabekanal zu verringern, oder ziehen Sie den Wert nach rechts, um ihn zu erhöhen. Sie können auch auf einen unterstrichenen Wert klicken, einen Wert zwischen -200 und +200 in das Wertefeld eingeben und die Eingabetaste drücken. Bei einem negativen Wert wird der Quellkanal invertiert, bevor er dem Ausgabekanal hinzugefügt wird.
2. (Optional) Ziehen Sie den Regler an die gewünschte Position, oder geben Sie einen Wert für den Konstantenwert des Kanals ein. Durch diesen Wert wird dem Ausgabekanal ein Basisanteil eines Kanals hinzugefügt.
3. (Optional) Wählen Sie gegebenenfalls die Option „Monochrom“, um dieselben Einstellungen auf alle Ausgabekanäle anzuwenden und damit einen Clip zu erstellen, der nur Grauwerte enthält.
4. Klicken Sie auf „Fertig“.

Extrahieren

Mit diesem Effekt werden Farben aus einem Videoclip oder einem Standbild extrahiert, so dass der Eindruck strukturierter Graustufen entsteht. Sie können das Aussehen des Clips steuern, indem Sie einen Bereich von Grautonwerten festlegen, die in Schwarz oder Weiß umgewandelt werden.

Festlegen der Extraktionseinstellungen

1 Wenden Sie den Effekt an.

2 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“ und dann rechts neben dem Namen des Effekts auf die Schaltfläche „Einrichten“ .

3 Ziehen Sie im Dialogfeld „Extrahieren einstellen“ die beiden Dreiecke unter dem Histogramm (einem Diagramm, das für jede Helligkeitsstufe im aktuellen Keyframe die Anzahl der Pixel anzeigt), um den Bereich der in Schwarz oder Weiß umzuwandelnden Pixel festzulegen. Pixel zwischen den Dreiecken werden in Weiß umgewandelt. Alle anderen Pixel werden in Schwarz umgewandelt.

4 Ziehen Sie den Regler für Glätten, um Grautonwerte in die in Weiß umgewandelten Pixel einzufügen. Höhere Werte für Glätten erzeugen mehr Grautöne.

5 (Optional) Wählen Sie die Option „Umkehren“, um den in Schwarz und Weiß umgewandelten Bereich umzukehren, und klicken Sie auf „OK“.

6 Klicken Sie auf „Fertig“.

Bild einstellen

Der Effekt „Bildsteuerung“ emuliert die Steuerelemente eines Stabilisierverstärkers in Videogeräten. Mit diesem Effekt werden Helligkeit, Kontrast, Farbton und Sättigung eines Clips angepasst.

Beleuchtungseffekte

Bei den Beleuchtungseffekten werden kreative Beleuchtungseffekte auf einen Clip mit bis zu fünf Lichtern angewandt. Mit Hilfe der Beleuchtungseffekte steuern Sie die Beleuchtungseigenschaften wie Lichttyp, Richtung, Intensität, Farbe, Beleuchtungsmittelpunkt und Lichtverteilung. Verwenden Sie die Bump Layer-Steuerung, um Strukturen und Muster aus anderem Filmmaterial verwenden, um spezielle Beleuchtungseffekte wie 3D-Oberflächeneffekte zu erzeugen.

Tontrennung

Mit dem Tontrennungseffekt wird die Anzahl der Tonwertstufen (oder der Helligkeitswerte) für jeden Kanal in einem Clip festgelegt, und die Pixel werden dem am ehesten übereinstimmenden Tonwert zugewiesen. Angenommen, Sie wählen in einem RGB-Clip zwei Tonwertstufen, dann erhalten Sie zwei Tonwerte für Rot, zwei für Grün und zwei für Blau. Gültige Werte liegen zwischen 2 und 255. Obwohl die Ergebnisse dieses Effekts am deutlichsten sind, wenn Sie in einem Graustufenclip die Anzahl von Graustufen verringern, können damit auch bei Farbclips interessante Effekte erzielt werden.

Verwenden Sie den Effekt „Tonwertkorrektur“, um für jeden Kanal, dem mit dem Tontrennungseffekt vorhandene Farben zugewiesen werden sollen, die Anzahl der Tonwertstufen anzupassen.

Schatten/Glanzlicht

Verwenden Sie den Effekt „Schatten/Glanzlicht“, um Clipobjekte mit Schatten aufzuhellen oder die Glanzlichter in einem Clip zu reduzieren. Mit diesem Effekt wird ein Clip nicht gänzlich abgedunkelt oder aufgehellt. In Abhängigkeit von den umliegenden Pixeln werden Schatten und Glanzlichter unabhängig voneinander angepasst. Sie können auch den Gesamtkontrast eines Clips anpassen. Mit den optimierten Standardeinstellungen lassen sich Clips mit schlecht ausgeleuchtetem Hintergrund korrigieren.

Automatische Stärke Legt fest, dass Glanzlichter und Schatten bei Hintergrundproblemen automatisch analysiert und korrigiert werden. Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Deaktivieren Sie die Option, um Steuerelemente für die manuelle Korrektur von Schatten und Glanzlichtern zu aktivieren.

Schattenstärke Hellt Schatten in einem Clip auf. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie die Option „Automatische Stärke“ deaktivieren.

Glanzlichtstärke Dunkelt die Glanzlichter in einem Clip ab. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie die Option „Automatische Stärke“ deaktivieren.

Glättungszeit Legt fest, welche benachbarten Frames von Adobe Premiere Elements analysiert werden, um festzustellen, inwieweit jeder Frame im Verhältnis zu seinen benachbarten Frames korrigiert werden muss. Beispiel: Wenn Sie die Glättungszeit auf 1 Sekunde einstellen, werden die Frames vor dem angezeigten Frame 1 Sekunde lang analysiert, um die entsprechenden Glanzlicht- und Schatten-Anpassungen zu bestimmen. Wenn Sie für die Glättungszeit 0 einstellen, wird jeder Frame einzeln analysiert, wobei benachbarte Frames unbeachtet bleiben. Mit der Option „Glättungszeit“ lassen sich im Zeitverlauf weichere Korrekturen vornehmen. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie die Option „Automatische Stärke“ aktivieren.

Szene suchen Legt fest, dass Szenenänderungen ignoriert werden, wenn die Option „Glättungszeit“ aktiviert ist.

Mit Original mischen Legt den Prozentsatz des Effekts fest, der auf den Clip angewendet werden soll.

Erweitern Sie die Kategorie „Weitere Optionen“, um die folgenden Optionen einzublenden:

Schatten-Tonbereich und Glanzlicht-Tonbereich Legen den Bereich anpassbarer Tonwerte bei Schatten und Glanzlicht fest. Bei niedrigeren Werten ist der anpassbare Bereich auf die dunkelsten und hellsten Bildbereiche beschränkt. Je höher der Wert, desto größer ist der anpassbare Bereich. Diese Optionen sind bei isolierten, anzupassenden Bildbereichen nützlich. Beispiel: Um einen dunklen Bereich aufzuhellen, ohne dabei die Mitteltöne zu korrigieren, stellen Sie einen niedrigen Schatten-Tonbereich beim Anpassen der Schattenstärke ein. Sie hellen damit nur die dunkelsten Bereiche eines Clips auf.

Schatten-Radius und Glanzlicht-Radius Legen die Größe (in Pixeln) des Bereichs um einen Pixel fest, mit dem der Effekt bestimmt, ob sich ein Pixel im Schatten- oder Glanzlichtbereich befindet. Dieser Wert sollte in der Regel in etwa der Größe des betreffenden Motivs in Ihrem Filmmaterial entsprechen.

Farbkorrektur Legt den Grad der Farbkorrektur fest, die der Effekt auf angepasste Schatten und Glanzlichter anwendet. Je höher der Wert, desto satter werden die Farben. Je stärker Sie Schatten und Glanzlichter korrigieren, desto größer ist die verfügbare Farbkorrekturpalette.

Wenn Sie die Farbe des gesamten Clips ändern möchten, wenden Sie nach dem Effekt „Schatten/Glanzlicht“ den Effekt „Farbton/Sättigung“ an.

Mittelton-Kontrast Legt die Kontraststärke fest, den der Effekt auf Mitteltöne anwendet. Höhere Werte verstärken den Kontrast nur bei den Mitteltönen und dunkeln gleichzeitig Schatten ab bzw. hellen Glanzlichter auf.

Schwarz beschneiden und Weiß beschneiden Legt fest, inwieweit der Effekt die Schatten und Glanzlichter im Clip auf die neuen Extremfarbwerte für Schatten (Tonwert 0) und Glanzlicht (Tonwert 255) beschneidet. Höhere Werte ergeben einen höheren Kontrast.

Weich- und Scharfzeichnen

Glätten (nur Windows)

Mit dem Glättungseffekt werden die Ränder von Bereichen mit stark kontrastierenden Farben aneinander angeglichen. Beim Angleichen der Farben entstehen abgestufte Farbtöne, wodurch die Übergänge zwischen dunklen und hellen Bereichen fließender werden.

Hinweis: *Auf den Glättungseffekt können keine Keyframes angewendet werden.*





A B

Glätten
A. *Deaktiviertes Glätten* ***B.*** *Aktiviertes Glätten*

Schneller Weichzeichner

Mit diesem Effekt können Sie festlegen, wie stark ein Clip weichgezeichnet werden soll. Sie können festlegen, ob die Weichzeichnung horizontal, vertikal oder in beide Richtungen erfolgen soll. Mit dem Effekt „Schneller Weichzeichner“ werden Bereiche schneller als beim Effekt „Gaußscher Weichzeichner“ weichgezeichnet.

Gaußscher Weichzeichner

Mit dem Effekt „Gaußscher Weichzeichner“ werden Clips weichgezeichnet und Störungen entfernt. Sie können festlegen, ob die Weichzeichnung horizontal, vertikal oder in beide Richtungen erfolgen soll. (Der Begriff Gauß bezieht sich auf die glockenförmige Kurve, die entsteht, wenn die Farbwerte der betreffenden Pixel zugewiesen werden.)

Ghosting (nur Windows)

Mit diesem Effekt werden auf den aktuellen Frame Transparenzen der unmittelbar vorhergehenden Frames überlagert. Dieser Effekt kann nützlich sein, wenn Sie den Bewegungspfad eines Objekts, beispielsweise eines hüpfenden Balls, zeigen möchten. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.







Ghosting, Effekt

Scharfzeichnen (nur Windows)

Mit diesem Effekt wird an den Stellen, an denen eine Farbänderung auftritt, der Kontrast verstärkt.

Kanal

Umkehren

Mit dem Effekt „Umkehren (Video)“ werden die Farbinformationen eines Clips invertiert.

Kanal Legt fest, welche Kanäle umgekehrt werden. Jede Elementgruppe hat einen bestimmten Farbraum, wobei entweder der gesamte Clip in diesem Farbraum oder nur ein einzelner Kanal invertiert werden kann. RGB verwendet alle drei additiven Farbkanäle: Rot, Grün und Blau. HLS umfasst drei berechnete Farbkanäle: Farbton, Helligkeit und Sättigung. YIQ ist der Farbraum für NTSC-Luminanz und Chrominanz, wobei „Y“ das Luminanzsignal und „I“ und „Q“ die Chrominanzsignale für „phasengleich“ und „Quadratur“ sind. Mit „Alpha“, das jedoch kein Farbraum ist, kann der Alphakanal des Clips umgekehrt werden.

Mit Original mischen Kombiniert den invertierten Clip mit dem Original. Dem invertierten Clip kann eine Überblendung zugewiesen werden.

Farbkorrektur

Automatische Farbtonkorrektur und Dynamik

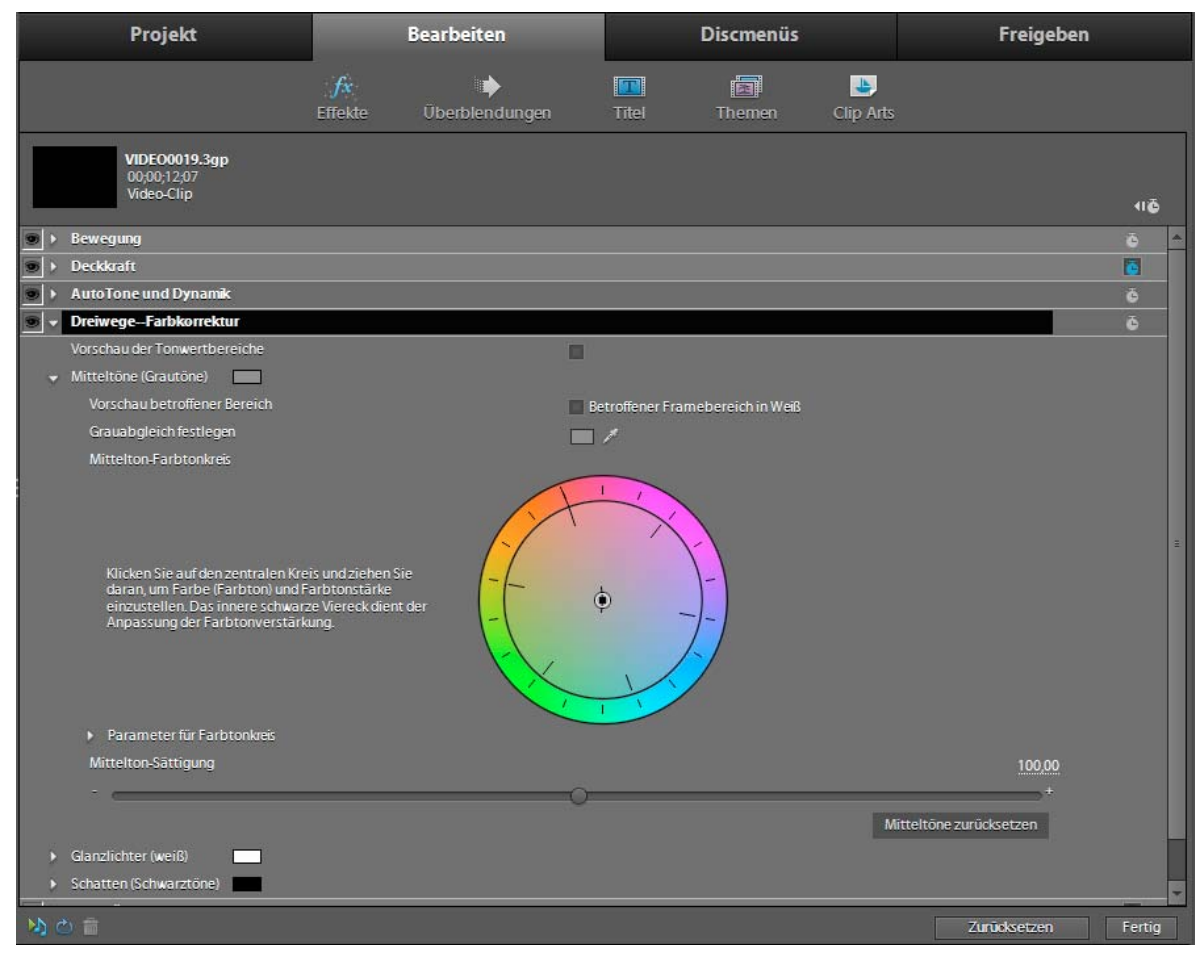
Der Effekt „Automatische Farbtonkorrektur“ verwendet die automatische Einstellungen aus Adobe Premiere Elements für Belichtung, Helligkeit, Kontrast, Schwarz und Weiß. Sie können entweder die Standardeinstellungen verwenden oder die Parameter bearbeiten, nachdem Sie den Effekt auf einen Clip angewendet haben.

Hinweis: *Während die Parameter von „Automatische Farbtonkorrektur“ automatisch auf jeden Frame angewendet werden, wird der Wert für „Dynamik“ manuell festgelegt.*

Die Option „Dynamik“ verhindert die Übersättigung von Farben, wenn die volle Sättigung erreicht wird. Sie können beispielsweise die Option „Dynamik“ verwenden, um die Übersättigung von Hauttönen zu verhindern. Die Sättigungsebenen von geringer gesättigten Farben werden stärker beeinflusst als stärker gesättigte Farben.

Dreiwege-Farbkorrektur

Der Effekt „Dreiwege-Farbkorrektur“ ermöglicht subtile Korrekturen durch Anpassung von Farbton, Sättigung und Helligkeit für Schatten, Mitteltöne und helle Bereiche. Geben Sie den Farbbereich für die Korrektur mithilfe der Steuerelemente für die sekundäre Farbkorrektur an, um Ihre Korrekturen weiter zu optimieren.

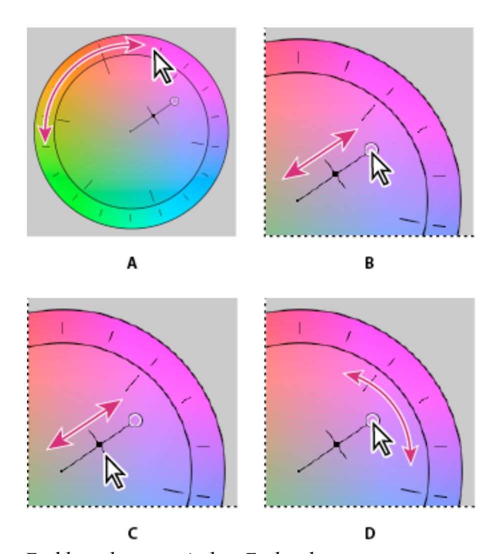


Bearbeiten von Optionen für die Dreiwege-Farbkorrektur

Farbtonbereich Wenn Sie ein Bild mithilfe des Farbtonbereichs in der Vorschau anzeigen, werden die schwarzen Bereiche (Schatten), die grauen Bereiche (Mitteltöne) und die weißen Bereiche (Glanzlichter) in einem Bild angezeigt.

Vorschau des betroffenen Bereichs Die von den Änderungen betroffenen Bereiche im Bild werden angezeigt. Wenn Sie beispielsweise Mitteltöne korrigieren, werden die grauen Bereiche im Bild, die davon betroffen sind, angezeigt.

Schwarzbalance, Graubalance, Weißbalance Weist einem Clip eine Schwarz-, Grau- oder Weißbalance zu. Für einen Weißabgleich wählen Sie beispielsweise eine Farbe aus, die reines Weiß ist. Durch die Dreiwege-Farbkorrektur werden Farben im Bild so geändert, dass die entsprechende Farbe weiß dargestellt wird. Wählen Sie mit den Pipettenwerkzeugen eine Zielfarbe im Bild aus oder verwenden Sie das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“.



Farbkorrekturen mit dem Farbrad
***A.** Farbtonwinkel* ***B.** Ausgleichsstärke* ***C.** Ausgleichsverstärkung* ***D.** Ausgleichswinkel*

Lichter/Mittelton/Schatten-Farbtonwinkel Dreht das Farbrad in Richtung der Zielfarbe. Der Standardwert ist 0. Negative Werte drehen den äußeren Ring des Farbrads nach links und positive Werte drehen das Farbrad nach rechts.

Lichter/Mittelton/Schatten-Ausgleichsstärke Steuert die Intensität der Farbe, die dem Video hinzugefügt wird. Wenn Sie den Kreis von der Mitte weg bewegen, wird die Wellenlänge (Intensität) erhöht. Die Intensität kann anschließend durch Verschieben des Griffpunkts für die Ausgleichsverstärkung optimiert werden.

Lichter/Mittelton/Schatten-Ausgleichsverstärkung Wirkt sich auf die relative Rauheit oder Feinheit der Ausgleichsstärken- und Winkelanpassung aus. Für kleinere, sehr feine Anpassungen halten Sie den senkrechten Ziehpunkt dieses Steuerelements nahe der Mitte des Farbkreises. Für Grobeinstellungen bewegen Sie den Ziehpunkt in Richtung des äußeren Farbkreises.

Lichter/Mittelton/Schattensättigung Passt die Farbsättigung in den Lichtern, Mitteltönen und Schatten an. Der Standardwert ist 100, die Farben werden dadurch nicht geändert. Werte unter 100 verringern die Sättigung, bei 0 ist jede Farbe vollständig entfernt. Durch Werte über 100 wird eine höhere Farbsättigung erzielt.

Ausgleichswinkel Ändert die Farbe des Videos in die Zielfarbe. Wenn Sie den Kreis für die Ausgleichsstärke auf einen spezifischen Farbton verschieben, wird die Farbe entsprechend angepasst. Die kombinierte Einstellung von Ausgleichsstärke und Ausgleichsverstärkung legt die Intensität der Farbänderung fest.

Verzerren

***Hinweis:** Sämtliche Verzerrungsoptionen stehen nur unter Windows zur Verfügung.*

Verbiegen (nur Windows)

Dieser Effekt verzerrt einen Clip, so dass sich der Eindruck einer sich sowohl vertikal als auch horizontal durch den Clip bewegenden Welle ergibt. Sie können eine Reihe von verschiedenen Wellenformen mit unterschiedlichen Größen und Raten erstellen. Um die folgenden Effekteigenschaften für die horizontale Abmessung, die vertikale Abmessung oder beide zu ändern, wählen Sie im Aufgabenfenster den Effekt aus, klicken auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“ und dann auf die Schaltfläche „Einrichten“ rechts neben dem Namen des Effekts.

Richtung Legt die Richtung der Welle fest. Die Einstellung *Nach innen* legt fest, dass die Wellen sich zur Mitte des Clips hin bewegen. Die Einstellung *Nach außen* legt fest, dass sich die Wellen von der Mitte aus zum Rand des Clips hin bewegen.

Schwingungen Legt die Form der Welle fest. Zur Auswahl stehen sinusförmige, runde, dreieckige und quadratische Wellenformen.

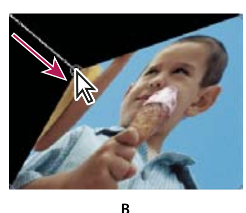
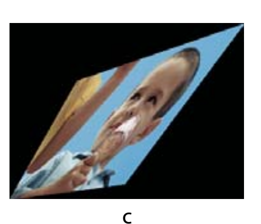
Intensität Legt die Höhe der Welle fest.

Rate Legt die Frequenz der Welle fest. Möchten Sie eine Welle nur vertikal oder nur horizontal erstellen, verschieben Sie den Regler für die *Rate* für die nicht gewünschte Richtung ganz nach links.

Breite Legt die Breite der Welle fest.

Eckpunkte verschieben

Der Eckpunkteffekt verzerrt einen Clip, indem die Position der vier Eckpunkte verändert wird. Mit diesem Effekt können Sie einen Clip dehnen, schrumpfen, verzerren oder verdrehen oder eine Perspektive oder Bewegung simulieren, die von einer Kante einer Ebene ausgeht, beispielsweise eine sich öffnende Tür.

A B C

Eckpunkte verschieben
***A.** Originalclip **B.** Verschobener Eckpunkt **C.** Fertiger Clip*

Linsenverzerrung (nur Windows)

Dieser Effekt simuliert eine verzerrte Linse, durch die der Clip betrachtet wird.

Krümmung Ändert die Linsenkrümmung. Wählen Sie einen negativen Wert für einen konkaven Clip oder einen positiven Wert für einen konvexen Clip.

Zentrierung aufheben (V) und Zentrierung aufheben (H) Verschiebt den Brennpunkt der Linse, so dass der Clip sich verbiegt und verwischt. Bei extremen Einstellungen wickelt sich der Clip um sich selbst.

Prisma FX (Vert.) und Prisma FX (Horiz.) Erzeugt ein ähnliches Ergebnis wie die Aufhebung der vertikalen oder horizontalen Zentrierung, mit der Ausnahme, dass sich der Clip bei Extremwerten nicht um sich selbst wickelt.

Hintergrund Legt die Hintergrundfarbe fest.

Alphakanal Ist diese Option aktiviert, wird der Hintergrund transparent, so dass die darunter liegenden Spuren sichtbar werden. Um im Eigenschaftenfenster auf diese Option zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Einrichten“ rechts neben dem Namen des Effekts.

Spiegelbild

Mit dem Spiegeleffekt können Sie ein Spiegelbild des Clips erstellen und den Mittelpunkt seiner Seite auf einem von Ihnen festgelegten Drehpunkt positionieren. Sie können festlegen, dass sich die Position des Drehpunkts und der Reflexionswinkel im Lauf der Zeit ändern.

Mittelpunkt Durch das Festlegen des ersten Wertes wird die horizontale Position des Drehpunkts bestimmt. Der zweite Wert legt seine vertikale Position fest.

Winkel Dieser Wert bestimmt den Winkel, in dem sich das Spiegelbild um den Drehpunkt dreht.

Kräuseln (nur Windows)

Mit diesem Effekt wird ein Wellenmuster auf einem Clip erzeugt, das gekräuselten Wellen auf der Oberfläche eines Sees ähnelt. Form, Intensität und Richtung des Wellenmusters sowie die Hintergrundfarbe können angepasst werden.

Wölben

Der Effekt „Wölben" wölbt den Clip um eine Kugel, wodurch die Objekte und der Text dreidimensional erscheinen. Die Größe der Kugel legen Sie fest, indem Sie einen Radius zwischen 0,1 und 2.500 eingeben. Geben Sie zum Positionieren des Effekts horizontale und vertikale Werte unter „Mittelpunkt" ein.

Transformieren

Mit diesem Effekt werden zweidimensionale geometrische Transformationen auf einen Clip angewendet. Mit dem Effekt „Transformieren" kann ein Clip entlang einer beliebigen Achse schräg gestellt werden. Wenden Sie den Transformierungseffekt anstelle des fixierten Effekts eines Clips an, wenn Sie Ankerpunkt, Position, Skalierung oder Deckkrafteinstellungen vor dem Rendern anderer Standardeffekte rendern möchten.

Bezugspunkt Legt den Punkt in *x/y*-Koordinaten fest, um den der Clip skaliert oder schräg gestellt wird.

Position Legt die Position des Mittelpunkts (Bezugspunkts) des Clips in *x/y*-Koordinaten fest.

Skalierungshöhe Skaliert die Höhe als Prozentsatz der aktuellen Cliphöhe nach oben oder nach unten.

Skalierungsbreite Skaliert die Breite als Prozentsatz der aktuellen Clipbreite nach oben oder nach unten.

Gleichmäßiges Skalieren Skaliert die Höhe und die Breite proportional.

Verzerren Legt den Grad der Verzerrung fest.

Verzerrungsachse Die Achse, auf der die Verzerrung basiert. Änderungen der Achse haben keine Auswirkung, wenn „Verzerren" auf 0 eingestellt ist.

Drehung Gibt die Anzahl vollständiger Drehungen und den Winkel an, um den der Clip gedreht wird.

Deckkraft Legt den Grad der Transparenz des Clips als Prozentsatz fest.

Hinweis: *Der Transformierungseffekt ist ein Adobe After Effects-Effekt, der das Steuerelement „Öffnungswinkel" und die Option „Öffnungswinkel der Komposition verwenden" umfasst. Diese beiden Steuerelemente sind nur in Adobe After Effects anwendbar.*

Strudel

Mit dem Strudeleffekt wird ein Clip um seinen Mittelpunkt gedreht. Der Clip wird dabei in der Mitte stärker gedreht als an den Kanten.

Komplexe Wellen

Dieser Effekt verzerrt einen Clip und verleiht ihm eine Wellenform.

Wellenart Mit den Optionen in einem Einblendmenü wird die Form der Welle festgelegt.

Wellenhöhe Legt die Höhe der Welle fest.

Breite Legt die Entfernung von einem Wellenkamm zum nächsten fest.

Richtung Legt die Richtung der Welle in Grad fest.

Wellengeschwindigkeit Legt die Geschwindigkeit fest, mit der eine Welle sich während der Wiedergabe fortbewegt.

Randausgleich Mit den Optionen in einem Einblendmenü wird die Ausrichtung der Welle festgelegt.

Phase Gibt den Anfangspunkt in Grad an, von dem ein Wellenkreis ausgeht.

Antialiasing Mit den Optionen in einem Einblendmenü wird der Grad der Weichzeichnung gesteuert, der angewendet wird, um die Kanten der Wellen zu glätten.

Erstellen

Blendenflecke

Dieser Effekt simuliert die Lichtbrechung, die entsteht, wenn ein helles Licht auf die Kameralinse fällt.

Mittelpunkt der Lichtbrechung Legt die Position für den Mittelpunkt des Flecks fest.

Blendenfleck-Helligkeit Legt den Prozentsatz der Helligkeit fest. Es können Werte zwischen 0 Prozent und 300 Prozent eingestellt werden.

Objektivart Bestimmt die zu simulierende Objektivart.

Mit Original mischen Gibt an, in welchem Umfang der Effekt an den Quellclip angeglichen wird.

Verwandte Themen

„Rendern“ auf Seite 207

Bild einstellen

Schwarz & Weiß

Mit dem Schwarzweißeffekt wird jeder Farbclip in einen Graustufenclip umgewandelt, d. h. die einzelnen Farben werden als unterschiedliche Grauschattierungen dargestellt. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Farbbalance (HLS)

Mit diesem Effekt werden die Farbton-, Helligkeits- und Sättigungsstufen für einen Clip verändert.

Farbton Legt das Farbschema des Clips fest.

Helligkeit Legt die Helligkeit des Clips fest.

Sättigung Legt die Intensität der Farben im Clip fest.

Hinweis: *Durch das Einrichten der Sättigung auf -100 wird der Film in Graustufen konvertiert.*

Farbbalance (RGB)

Mit dem Farbbalance-Effekt werden die Farben des Clips durch Anpassen der RGB-Werte geändert. Ziehen Sie die Regler für Rot, Grün oder Blau, um die Tonwerte dieser Farben anzupassen.

Color Pass (nur Windows)

Dieser Effekt wandelt einen Clip mit Ausnahme der festgelegten Farben in ein Graustufenbild um. Mit dem Color Pass-Effekt können Sie einen bestimmten Bereich eines Clips hervorheben. In einem Clip eines Basketballspiels könnten Sie beispielsweise den Basketball hervorheben, indem Sie den Ball auswählen und seine Farbe konservieren, während der Rest des Clips nur noch in Graustufen dargestellt wird. Beachten Sie jedoch, dass Sie mit dem Color Pass-Effekt nur Farben isolieren können, nicht aber Objekte innerhalb des Clips.

Festlegen der Einstellungen für Color Pass

1 Wenden Sie den Effekt an.

2 Wählen Sie im Aufgabenfenster den Effekt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Einrichten“ rechts vom Effektnamen.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Color Pass einstellen“ die Farbe, die Sie beibehalten möchten, indem Sie im Bereich „Clip-Beispiel“ auf der linken Seite auf eine Farbe klicken (der Zeiger nimmt dabei die Form einer Pipette an) oder indem Sie auf das Farbfeld klicken und dann im Fenster „Farbe wählen“ auf eine Farbe klicken.

4 Ziehen Sie den Regler „Ähnliche Farben“, um den Bereich der angegebenen Farbe auszuweiten oder einzuschränken.

5 Um den Effekt umzukehren, sodass alle Farben außer der festgelegten Farbe beibehalten werden, wählen Sie „Umkehren“ und klicken Sie auf „OK“.

6 Klicken Sie auf „Fertig“.

Farbe ersetzen (nur Windows)

Mit diesem Effekt wird eine ausgewählte Farbe an allen Stellen, an denen sie vorkommt, durch eine neue Farbe ersetzt, wobei alle Graustufen beibehalten werden. Mit diesem Effekt können Sie die Farbe eines Objekts in einem Clip ändern, indem Sie sie auswählen und dann durch Anpassen der Einstellungen eine andere Farbe erstellen.

Ersetzen einer Farbe

1 Wenden Sie den Effekt an.

2 Wählen Sie im Aufgabenfenster den Effekt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Einrichten“ rechts vom Effektnamen.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Farbe ersetzen“ die Farbe, die Sie ersetzen möchten, indem Sie im Bereich „Clip-Beispiel“ auf der linken Seite auf eine Farbe klicken (der Zeiger nimmt dabei die Form einer Pipette an) oder indem Sie auf das Farbfeld „Zielfarbe“ klicken und dann im Fenster „Farbe wählen“ auf eine Farbe klicken.

4 Wählen Sie die Ersatzfarbe aus, indem Sie auf das Farbfeld „Ersatzfarbe“ klicken.

5 Ziehen Sie den Regler „Ähnliche Farben“, um den zu ersetzenden Farbbereich zu erweitern oder einzuschränken.

6 Wählen Sie die Option „Deckend“, um die angegebene Farbe ohne Beibehalten von Graustufen zu ersetzen, und klicken Sie auf „OK“.

7 Klicken Sie auf „Fertig“.

Gamma-Korrektur

Dieser Effekt macht einen Clip heller oder dunkler, ohne die Schatten und Glanzlichter wesentlich zu verändern. Dazu werden die Helligkeitswerte der Mitteltöne (mittlere Graustufen) geändert, während die dunklen und hellen Bereiche unverändert bleiben. Die Gamma-Standardeinstellung ist 7. Sie können für „Gamma“ einen Wert von 1 bis 28 festlegen.

Einfärben

Mit diesem Effekt werden die Farbinformationen eines Clips geändert. Der Luminanzwert gibt für jeden Pixel eine Überblendung zwischen zwei Farben an. Mit „Schwarz abbilden auf“ und „Weiß abbilden auf“ wird festgelegt, welchen Farben dunkle und helle Pixel zugewiesen werden. Dazwischen liegenden Pixeln werden Zwischenwerte zugewiesen. Die Option „Stärke“ legt die Intensität des Effekts fest.

Keying

Informationen zur Verwendung von Keying zum Erstellen von Transparenz finden Sie unter „Überlagerungen und Transparenz“ auf Seite 173.

Alphaanpassung

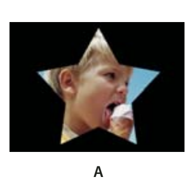
Sie verwenden den Alphaanpassungseffekt anstelle des Deckkrafteffekts, wenn Sie die Standardreihenfolge für das Rendern der fixierten Effekte ändern möchten. Ändern Sie den Prozentwert für die Deckkraft, um verschiedene Transparenzgrade festzulegen. Mit Hilfe der folgenden Steuerelemente können Sie den Alphakanal im Clip interpretieren.

Hinweis: *Mit diesem Effekt wird der Alphakanal nur einer Clipinstanz ignoriert oder invertiert. Verwenden Sie den Befehl „Filmmaterial interpretieren", um den Alphakanal für alle Instanzen des Clips anzupassen.*

Alphakanal ignorieren Der Alphakanal des Clips wird ignoriert.

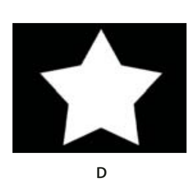
Alphakanal umkehren Die transparenten und deckenden Bereiche des Clips werden umgekehrt.

Maske erstellen Nur der Alphakanal wird angezeigt.


A


B


C


D

Alphaanpassung
A. *Clip mit Alphakanal* ***B.*** *Alphakanal ignorieren* ***C.*** *Alphakanal umkehren* ***D.*** *Maske erstellen*

Verwandte Themen

„Umkehren oder Ausblenden von Alphakanälen" auf Seite 178

Blue Screen-Key und Green Screen-Key (nur Windows)

Die Effekte „Blue Screen-Key" und „Green Screen-Key" machen alle Clippixel transparent, die einem Standard-Bluescreen oder -Greenscreen ähneln. Dieser Effekt wird in der Regel verwendet, um einen blauen oder grünen Hintergrund durch einen anderen Clip zu ersetzen, ähnlich wie der Bluescreen bei der Wettervorhersage im Fernsehen durch die Wetterkarte ersetzt wird.

Für die effektive Verwendung der Effekte „Blue Screen-Key" und „Green Screen-Key" ist Filmmaterial notwendig, das einen hellen, gleichmäßig beleuchteten normalen Bluescreen oder Greenscreen als Hintergrund aufweist. Vergewissern Sie sich, dass die vor dem Hintergrund platzierten Personen oder Objekte nicht die gleiche Farbe wie der Hintergrund aufweisen (sofern diese keine Bereiche aufweisen, die ebenfalls transparent dargestellt werden sollen). Verwenden Sie für Filmmaterial mit einem einfarbigen Hintergrund, das diese Voraussetzungen nicht erfüllt, den Effekt „Chroma-Key" oder „Videomerge".

Sie können die folgenden Einstellungen in der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters anpassen:

Schwellenwert Legt den Blau- oder Grünanteil fest, der die transparenten Bereiche eines Clips bestimmt. Wenn Sie den Schwellenwert-Schieberegler nach links ziehen, wird die Transparenz erhöht. Verwenden Sie die Option „Maske erstellen", um die schwarzen (transparenten) Bereiche anzuzeigen, während Sie den Schwellenwert-Schieberegler ziehen.

Schwellenwertabgrenzung Legt die Deckung der nicht transparenten Bereiche fest, wie durch die Einstellung „Schwellenwert" vorgegeben. Wenn Sie den Regler für die Schwellenwertabgrenzung nach rechts ziehen, wird der Deckungsgrad erhöht. Wählen Sie die Option „Maske erstellen", um die weißen (deckenden) Bereiche anzuzeigen, während Sie den Regler für die Schwellenwertabgrenzung ziehen.

Glättung Legt fest, wie stark die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen geglättet werden. Wählen Sie „Ohne", wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig" und „Stark" können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Verwandte Themen

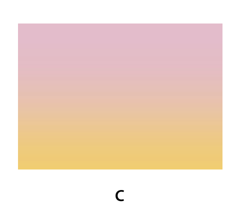
„Überlagerungen und Transparenz“ auf Seite 173

Chroma-Key (Nur Windows)

Der Chroma-Key-Effekt erstellt Transparenz aus einer Farbe oder einem Farbbereich. Sie können diesen Key beispielsweise bei Szenen verwenden, die einen Hintergrund mit einem bestimmten Farbbereich, z. B. einen von Schatten durchzogenen blauen Hintergrund, aufweisen. Wählen Sie eine Key-Farbe aus, indem Sie auf das Farbfeld oder das Pipettenwerkzeug klicken und eine Farbe im Monitorfenster auswählen. Sie steuern den Bereich der transparenten Farben, indem Sie den Toleranzgrad anpassen. Sie können auch die Kanten des transparenten Bereichs weichzeichnen, um einen fließenden Übergang zwischen transparenten und deckenden Bereichen zu erzeugen.


A


B


C


D

Chroma-Key
***A.** Originalclip **B.** Blaue Farbe herausgefiltert **C.** Clip auf zweiter Spur **D.** Endgültig zusammengesetzter Clip*

Wenn Sie mehrere Farben herausfiltern möchten, müssen Sie den Chroma-Key-Effekt mehrfach auf einen Clip anwenden.

Passen Sie ggf. die folgenden Einstellungen für den Chroma-Key an:

Ähnliche Farben Hierdurch wird nicht nur der ausgewählte Farbbereich als transparent definiert, sondern auch ähnliche Farben. Je höher der Wert, desto größer der Bereich.

Überblenden Hierdurch wird der herausgefilterte (ausgekeyte) Clip an den darunter liegenden Clip angeglichen. Je höher der Wert, desto mehr Anteile des Clips werden angeglichen.

Schwellenwert Hierdurch wird der Schattenanteil im herausgefilterten Farbbereich gesteuert. Je höher der Wert, desto mehr Schatten bleiben erhalten.

Schwellenwertabgrenzung Hierdurch werden Schatten abgedunkelt oder aufgehellt. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Schatten abzudunkeln. Achten Sie darauf, dass der Wert des Schwellenwert-Reglers nicht überschritten wird, da sonst graue und transparente Pixel invertiert werden.

Glättung Legt fest, wie stark die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen geglättet werden. Hierbei werden durch Pixelangleichungen weichere und gleichmäßigere Ränder erzeugt. Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung wünschen. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Zeigt nur den Alphakanal des Clips so an, wie er durch die Key-Einstellungen modifiziert wurde. Bei Auswahl von „Maske erstellen“ werden deckende Bereiche des Clips weiß, transparente Bereiche schwarz und teilweise transparente Bereiche grau dargestellt. Entfernen Sie alle grauen Bereiche, um einen sauberen, scharfen Key zu erzeugen.

Verwandte Themen

„Überlagerungen und Transparenz“ auf Seite 173

Effekt „Differenzmaske“

Beim Effekt „Differenzmaske“ werden durch Vergleichen eines Originalclips mit einem Differenzclip Transparenzen erzeugt und anschließend Pixel im Quellbild herausgefiltert, die in Position und Farbe denen im Differenzbild entsprechen. Üblicherweise wird dieser Effekt verwendet, um einen statischen Hintergrund hinter einem sich bewegenden Objekt herauszufiltern, das dann vor einem anderen Hintergrund platziert wird. Häufig dient als Differenzclip hierbei einfach eine Einzelaufnahme des Hintergrundes (ohne das bewegliche Objekt; also beispielsweise bevor der Schauspieler vor das Bühnenbild tritt). Aus diesem Grund wird der Effekt „Differenzmaske-Key“ am besten für Szenen verwendet, die mit einer feststehenden Kamera und einem unbewegten Hintergrund aufgenommen wurden.


A

B

C

D

Effekt „Differenzmaske“
A. *Originalbild* ***B.*** *Hintergrundbild* ***C.*** *Bild auf zweiter Spur* ***D.*** *Endgültiges zusammengesetztes Bild*

Korrekturmaske (Vierpunkt-, 8-Punkt- und 16-Punkt)

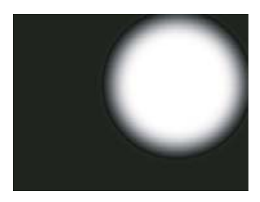
Verwenden Sie diese Effekte, um für ein detaillierteres Filtern eine Korrekturmaske mit 4, 8 oder 16 Änderungspunkten anzuwenden. Nachdem Sie den Effekt angewendet haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“ im Aufgabenfenster. Klicken Sie dann auf den Effektnamen, um die Korrekturmaske-Griffe im Monitorfenster anzuzeigen. Um die Maske anzupassen, ziehen Sie die Griffpunkte im Monitorfenster oder ziehen Sie die Werte im Aufgabenfenster.

Verwandte Themen

„Verbergen unerwünschter Objekte mit einer Korrekturmaske“ auf Seite 177

Bildmaske-Key, Effekt

Der Bildmaske-Key bestimmt basierend auf dem Alphakanal oder Helligkeitswert eines Maskenbilds die transparenten Bereiche.   Sofern Sie keine Änderung der Farben im Clip wünschen, sollten Sie immer ein Graustufenbild als Bildmaske wählen, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Wenn die Bildmaske Farben enthält, werden die entsprechenden Farbanteile aus dem gefilterten Clip entfernt. So erscheinen beispielsweise weiße Bereiche im Clip, die roten Bereichen in der Bildmaske entsprechen, blaugrün, da Weiß in RGB-Bildern aus 100 % Rot, 100 % Blau und 100 % Grün zusammengesetzt ist. Die Rotanteile werden im Clip ebenfalls transparent, sodass nur bei blauen und grünen Farben die ursprünglichen Werte erhalten bleiben. Wählen Sie Ihre Maske, indem Sie in der Effekteigenschaftenansicht auf die Schaltfläche „Setup“ klicken.





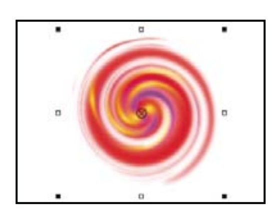
Ein als Maske verwendetes Standbild (links) definiert die transparenten Bereiche im Überlagerungsclip (Mitte), sodass der darunter liegende Clip sichtbar wird (rechts).

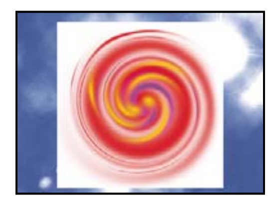
Alphamaske Setzt die Clips unter Verwendung der Alphakanalwerte der Bildmaske zusammen.

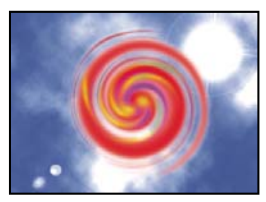
Luminanzmaske Setzt die Clips unter Verwendung der Luminanzwerte der Bildmaske zusammen.

Luminanz-Key, Effekt

Mit dem Effekt „Luminanz-Key“ können Sie alle Regionen einer Ebene mit einer bestimmten Luminanz oder Helligkeit auskeyen. Verwenden Sie diesen Effekt, wenn das Objekt, von dem Sie eine Maske erstellen wollen, einen Luminanzwert hat, der sich stark von dem des Hintergrunds unterscheidet. Wenn Sie beispielsweise eine Maske für Musiknoten auf einem weißen Hintergrund erstellen möchten, können Sie die helleren Werte herausfiltern; die dunklen Musiknoten werden dann zum einzigen deckenden Bereich.







Weißer Hintergrund des Originals (oben und links) wird mit dem Effekt „Luminanz-Key“ entfernt und über eine Hintergrundebene gelegt (rechts).

Schwellenwert Hierdurch wird der Bereich der dunkleren Werte festgelegt, die transparent sind. Je höher der Wert, desto größer wird der Transparenzbereich.

Schwellenwertabgrenzung Legt die Deckung der nicht transparenten Bereiche fest, wie durch den Schieberegler „Schwellenwert“ vorgegeben. Je höher der Wert, desto größer die Transparenz.

Sie können den Effekt „Luminanz-Key“ auch zum Herausfiltern heller Bereiche verwenden, indem Sie den Schwellenwert auf einen niedrigen Wert und die Schwellenwertabgrenzung auf einen hohen Wert setzen.

Non-Red-Key

Mit dem Non-Red-Key werden Transparenzen anhand von grünen und blauen Hintergründen erzeugt. Der Non-Red-Key entspricht weitgehend den Blue Screen- und Green Screen-Keys, bietet jedoch zusätzlich die Möglichkeit zum Angleichen zweier Clips. Darüber hinaus verringern sich durch den Non-Red-Key Ausfransungen an den Rändern nicht transparenter Objekte. Verwenden Sie den Non-Red-Key, um grüne Szenenhintergründe herauszufiltern, wenn das Angleichen gesteuert werden muss oder wenn mit dem Blue Screen- bzw. dem Green Screen-Key keine zufrieden stellenden Ergebnisse erzielt werden können.

Die folgenden Non-Red-Key-Einstellungen können im Aufgabenfenster angepasst werden:

Schwellenwert Legt die Blau- und Grünanteile fest, die die transparenten Bereiche eines Clips bestimmen. Wenn Sie den Schwellenwert-Schieberegler nach links ziehen, wird die Transparenz erhöht. Verwenden Sie die Option „Maske erstellen“, um die schwarzen (transparenten) Bereiche anzuzeigen, während Sie den Schwellenwert-Schieberegler ziehen.

Schwellenwertabgrenzung Legt die Deckung der nicht transparenten Bereiche fest, wie durch den Wert „Schwellenwert“ vorgegeben. Je höher der Wert, desto größer die Transparenz. Ziehen Sie den Regler nach rechts, bis der deckende Bereich einen zufrieden stellenden Anteil erreicht.

Kanten weichzeichnen Entfernt Reste von grünen oder blauen Szenenhintergründen von den Kanten des deckenden Bereichs eines Clips. Wählen Sie „Ohne“, um das Weichzeichnen der Kanten zu deaktivieren. Wählen Sie „Grün“ oder „Blau“, um einen Restrand vom grünen oder blauen Hintergrund zu entfernen.

Glättung Hierdurch wird festgelegt, wie stark die Grenzen zwischen transparenten und opaken Bildbereichen geglättet werden (Anti-Aliasing). Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Kombinieren Sie den Non-Red-Key entweder mit dem Blue-Screen-Key, dem Green-Screen-Key oder dem Videomerge-Effekt, um harte Key-Bereiche zu glätten.

Verwandte Themen

„Überlagerungen und Transparenz“ auf Seite 173

Entfernen-Maske, Effekt

Mit diesem Effekt werden Farbausfransungen aus Clips entfernt, die mit einer Farbe vormultipliziert sind. Dieser Effekt ist nützlich bei der Kombination von Alphakanälen mit Füllstrukturen aus gesonderten Dateien. Wenn Sie Filmmaterial mit einem vormultiplizierten Alphakanal importieren, müssen Sie eventuell Lichthöfe aus einem Bild entfernen. Lichthöfe werden durch einen großen Kontrast zwischen der Farbe des Bilds und der Hintergrund- oder Maskenfarbe verursacht. Durch das Entfernen oder Ändern der Farbe einer Maske können die Lichthöfe entfernt werden.

Wählen Sie die Farbe der Maske aus dem Menü „Maskentyp“.

RGB-Differenz-Key, Effekt (nur Windows)

Der Effekt „RGB-Differenz-Key“ ist eine einfachere Version des Effekts „Chroma-Key“. Mit diesem Key können Sie für die Zielfarbe einen Bereich wählen, aber Sie können das Bild nicht mischen oder die Transparenz von Grautönen anpassen. Der Effekt „RGB-Differenz-Key“ eignet sich vor allem für hell ausgeleuchtete Szenen ohne Schatten oder für Rohschnitte, bei denen keine Feinabstimmungen erforderlich sind.

Farbe Legt die Farbe des Videos fest, die durch die Maske transparent wird.

Ähnliche Farben Hierdurch wird nicht nur der ausgewählte Farbbereich der Zielfarbe als transparent definiert, sondern auch ähnliche Farben. Je höher der Wert, desto größer der Bereich.

Glättung Legt fest, wie stark die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen geglättet werden. Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Schlagschatten Fügt den deckenden Flächen des Originalclipbildes 4 Pixel nach unten und nach rechts weit einen Schatten aus 50 % Grau und 50 % Deckung hinzu. Diese Option eignet sich am besten für einfache Grafiken wie z. B. Titel.

Spurmaske-Key

Mit dem Spurmaske-Key können Sie einen Clip (Hintergrundclip) durch einen anderen (Überlagerungsclip) hindurch anzeigen. Dazu verwenden Sie eine dritte Datei als Maske, die im Überlagerungsclip transparente Bereiche erzeugt. Um diesen Effekt zu erzielen, benötigen Sie zwei Clips und eine Maske, wobei die Clips und die Maske auf jeweils einer eigenen Spur platziert sind. Weiße Bereiche in der Maske sind deckende Bereiche im überlagerten Clip, so dass darunter liegende Clips nicht sichtbar sind. Schwarze Bereiche in der Maske sind transparent, und graue Bereiche sind teilweise transparent.

Sie können Masken auf verschiedene Weise erstellen:

- Verwenden Sie die Titelansicht, um Text oder Formen zu erstellen (verwenden Sie Graustufenbilder nur dann, wenn Sie anhand von Luminanzwerten filtern möchten), den Titel zu speichern und die Datei dann als Maske zu importieren.
- Erstellen Sie mit Hilfe der Keying-Effekte Videomerge, Chroma-Key, Blue Screen-Key, Green Screen-Key oder Non-Red-Key eine Maske aus einem beliebigen Clip und aktivieren Sie dann die Option „Maske erstellen“.
- Erstellen Sie mit Hilfe von Photoshop Elements, Adobe Illustrator oder Adobe Photoshop ein Graustufenbild und importieren Sie es in Adobe Premiere Elements.

Der Spurmaske-Key verfügt über die folgenden Steuerungen:

Maske Enthält die Videospuren mit Clips, die als Masken verwendet werden können. Wählen Sie eine Spur aus der Liste aus.

Compositing mit Wenn Sie die Option „Alphamaske“ in diesem Einblendmenü auswählen, wird die Transparenz der Maske auf der Grundlage ihres Alpha-Kanals eingestellt. Mit der Option „Luminanzmaske“ wird die Transparenz auf der Grundlage der Luminanz oder Helligkeit der Maske eingestellt.

Umkehren Kehrt die Reihenfolge der für den Hintergrund und Vordergrund bestimmten Clips um.

Verwandte Themen

„Überlagerungen und Transparenz“ auf Seite 173

„Erstellen von Transparenz mit dem Effekt „Spurmaske-Key““ auf Seite 176

NewBlue-Grafikeffekt-Elemente

Airbrush

Mit dem Airbrush-Effekt wird ein entsprechender Effekt erzielt, indem die Farben geglättet werden, während die Kanten weiterhin scharf gezeichnet bleiben.

Spray Ermöglicht Ihnen, die Breite der Airbrush-Sprühdüse festzulegen. Erhöht den Spraywert, damit sich Farben in größeren Bereichen besser verbinden. Verringert den Spraywert, damit einzelne Farbdetails deutlicher hervortreten.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Färben

Mit dem Effekt zum Färben wird das Bild in Schwarzweiß umgewandelt, so dass bestimmte Bereiche anschließend durch ein oder zwei Farben besonders hervorgehoben werden. Es werden die Bereiche hervorgehoben, die ein oder zwei der von Ihnen festgelegten Farben aufweisen. Sie können die beiden Farben festlegen, die im Bild dominant sind, und dann einstellen, wieviel Farbe angewendet werden soll.

Wenn Sie nur eine Farbe verwenden möchten, stellen Sie als Wert für eine der Farben 0 ein.

Farbe A und Farbe B Geben Sie die Farben an, die im Bild dominant sind. Verwenden Sie die Pipette, um Punktfarben direkt aus dem Bild auszuwählen, oder klicken Sie auf das Farbfeld, um mit der Option „Farbe wählen" eine Farbe auszuwählen. Helligkeit oder Stumpfheit haben keinen Einfluss auf das Ergebnis, der Farbton ist jedoch wichtig. Sie können zum Beispiel Dunkelgrün oder Hellgrün auswählen, wobei das Ergebnis das gleiche ist. Sie können die Farbe genauer bestimmen, indem Sie auf das Farbfeld klicken und die Farbe im Dialogfeld „Farbe wählen" anpassen.

Stärke A und Stärke B Steuern Sie den Einfluss der entsprechenden Farbe. Je stärker die Farbe ist, desto mehr wirkt sie sich auf angrenzende Farbtöne aus.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Liniengrafik

Mit dem Liniengrafikeffekt wird ein Bild in eine Reihe von Punkten und Linien konvertiert, die auf einem einfarbigen Hintergrund gezeichnet werden.

Papier Legt die Farbe des Hintergrunds fest. Verwenden Sie die Pipette, um eine Farbe direkt aus dem Bild auszuwählen, oder klicken Sie auf das Farbfeld, um mit der Option „Farbe wählen" eine Farbe auszuwählen.

Druckfarbe Legt die Farbe des Stifts zum Zeichnen von Linien fest. Verwenden Sie zum Auswählen einer Farbe die Pipette oder das Farbfeld.

Dichte Legt die Empfindlichkeit beim Erstellen von Linien fest. Verschieben Sie den Regler nach ganz links, um nur wenige oder gar keine Linien zu zeichnen. Wenn Sie den Regler weiter nach rechts verschieben, werden immer mehr Linien gezeichnet.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Metallisch

Mit dem Metalleffekt wird ein Bild so gezeichnet, als sei es in Metall gehämmert. Sie können die Farbe des Metalls, sein Verhalten sowie den Grad, zu dem es mit dem Originalbild gemischt wird, festlegen.

Farbe Legt die Farbe des Metalls fest. Verwenden Sie die Pipette, um eine Farbe direkt aus dem Bild auszuwählen, oder klicken Sie auf das Farbfeld, um mit der Option „Farbe wählen" eine Farbe auszuwählen.

Metall Legt fest, wieviel Metall in das Bild gemischt wird. Verwenden Sie diesen Effekt zusammen mit dem Steuerelement „Bild", um eine optimale Mischung zwischen Metall und Originalbild zu erhalten.

Bild Legt fest, wieviel des Originalsbilds mit dem Metall gemischt werden soll. Die Mischung von Metall mit den Originalfarben erzielt ein sehr viel ansprechenderes Ergebnis. Erhöhen Sie sowohl für „Metall" als auch „Bild" die Werte, um die Helligkeit zu erhöhen.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Pastellskizze

Mit dem Pastellskizzeneffekt werden die Farben gedämpft und scharfe Linien um die Kanten gezeichnet, um den Effekt einer Pastellzeichnung zu erzielen.

Dichte Legt die Empfindlichkeit beim Erstellen von Linien fest. Ziehen Sie den Regler nach links, um die Anzahl der Linien zu verringern, und ziehen Sie ihn nach rechts, um die Anzahl der Linien zu erhöhen.

Überblenden Legt fest, wie das Originalbild mit dem Skizzenbild gemischt werden soll. Ziehen Sie den Regler nach rechts, wenn das Originalbild mehr durchscheinen soll. Ziehen Sie den Regler nach links, um einen stärkeren Skizzeneffekt zu erzielen.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

NewBlue-Filmeffekt

Alter Film

Mit dem Effekt „Alter Film“ erscheint das Video wie ein alter Film mit Kratzern, Zittern und Körnung, die Sie wie gewünscht anpassen können.

Beschädigung Legt den Beschädigungsgrad für den Film fest, einschließlich Abnutzung und Kratzern.

Farbe-Sepia-Schwarzweiß Ändert die Farbe des Films von Vollfarbe in Sepia und dann in Schwarzweiß.

Zittern Steuert das Ausmaß der Kamerabewegung in der Szene.

Abnutzungsmuster Legt den Stil der Abnutzung für den Film fest. Verwenden Sie diese Option zusammen mit der Option „Beschädigung“.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

NewBlue-Bewegung Effektelemente

Aktive Kamera

Mit dem Effekt „Aktive Kamera“ kann jede Art von Kamerabewegung simuliert werden, von einer handgeführten Kamera über eine presslufthammerartige Bewegung bis hin zu einer sanften Zugfahrt.

Horizontal Legt den Bewegungsbereich entlang der horizontalen Achse (Seite zu Seite) fest.

Vertikal Legt den Bewegungsbereich entlang der vertikalen Achse (oben nach unten) fest.

Beschneiden und Skalieren Vergrößert das Bild, so dass es durch die Kamerabewegung nicht an den Rändern abgeschnitten wird. Stellen Sie je nach horizontalen und vertikalen Einstellungen dieses Steuerelement gerade so ein, dass keine Bildkanten sichtbar werden.

Rate Legt die Geschwindigkeit fest, mit der sich die Kamera von einer Position zur anderen bewegt.

Zittern Legt die Rate und Intensität des willkürlichen Zitterns fest, während sich die Kamera von einer Position zur anderen bewegt.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Erdbeben

Mit dem Erdbebeneffekt wird das bei einem Erdbeben entstehende Chaos durch Bewegung, Drehung und Verzerrung simuliert.

Größenordnung Legt den Bewegungsbereich fest. Schieben Sie den Regler nach links, um eine kaum merkliche Bewegung zu erzielen. Schieben Sie den Regler ganz nach rechts, um den größten Bewegungsbereich auszunutzen.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Verbiegungsenergie

Mit dem Verbiegungsenergieeffekt wird das Bild um zwei Achsen so gebogen, dass eine Verbiegungsunschärfe entsteht. Stellen Sie sich beispielsweise eine Reihe von Blöcken auf einem Regal vor, die nach rechts lehnen. Wenn Sie sie nach links schieben, lehnen sie nach links. Mit dem Verbiegungseffekt können Sie die Verbiegung (den Winkel) des ersten Bilds erhöhen oder verringern, wobei das Bild in Richtung der Verbiegung unscharf wird.

H-Verbiegung Legt die horizontale Verbiegung fest. Wenn das Bild horizontal verbogen wird, wird es an den Seiten immer unschärfer, je mehr es vom Mittelpunkt nach oben verschoben wird.

V-Verbiegung Legt die vertikale Verbiegung fest. Wenn das Bild vertikal verbogen wird, wird es oben und unten immer unschärfer, je mehr es vom Mittelpunkt nach außen verschoben wird.

Winkel Dreht die Verbiegungsunschärfe in Grad.

Mitte Legt den Mittelpunkt der Verbiegungsunschärfe fest.

Überblenden Legt fest, wieviel Unschärfe in das Bild gemischt werden soll. Ziehen Sie den Regler ganz nach links, um die Unschärfe zu beseitigen. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um den Prozentsatz der Unschärfe zu erhöhen, bis das Originalbild vollständig durch das unscharfe Bild ersetzt wurde.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Zoom-Weichzeichner

Mit dem Zoom-Weichzeichner wird ein Zoomen der Kamera während einer Aufnahme simuliert, so dass eine Bewegungsunschärfe erzielt wird, die Sie wie gewünscht erhöhen oder verringern können.

Zoom Legt die Zoomstärke fest. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Bildvergrößerung zu erhöhen. Beim Erhöhen erzielen Sie eine Unschärfe, die beim Originalbild beginnt und zur vergrößerten Version des Bilds übergeht.

Überblenden Legt fest, wieviel Unschärfe in das scharfe Bild gemischt werden soll. Wenn dieser Regler ganz nach links eingestellt ist, verschwindet die Unschärfe. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um den Prozentsatz der Unschärfe zu erhöhen, bis das Originalbild vollständig durch das unscharfe Bild ersetzt wurde.

Mitte Legt den Ausgangspunkt des Zooms fest..

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Effekt „NewBlue Cartoonr“

Der Effekt „NewBlue Cartoonr Plus“ ist die neueste Ergänzung der Effekte, die Sie in Adobe Premiere Elements auf Filmclips anwenden können. Der Cartoon-Effekt lässt Filmclips im Comic-Stil erscheinen. Sie können mit diesem Effekt einen Realfilm wie einen Comic-Film aussehen lassen.

Diesen Effekt können Sie mit zahlreichen Parametern individuell anpassen.

Dichte Legt fest, wie viele Linien gezeichnet werden. Mit der niedrigsten Einstellung werden nur die einfachsten und offensichtlichsten Linien gezeichnet.

Aufräumen Entfernt Verunreinigungen und Störungen zwischen den Linien.

Breite Legt die Linienbreite fest. Höhere Werte führen zu insgesamt breiteren Linien.

Mischen Bestimmt die Intensität der schwarzen Linien, die in das Bild aufgenommen werden. Höhere Werte führen zu durchgehenden schwarzen Linien.

Ebenen Bestimmt die Anzahl der Farbebenen beim Einfärben des Bilds. Ein niedriger Wert führt zu deutlich sichtbaren, ausgedehnten Ebenen. Erhöhen Sie den Wert, um die Farben mit kontinuierlichen Farbübergängen zu mischen.

Glätten Steuert die Glättung der Ebenenkanten. Niedrige Werte führen zu scharfen, hochaufgelösten Ebenenkanten. Bei höheren Werten überlappen die Ebenen beidseitig mit den Bildlinien.

Scharfzeichnen Erhöht die Schärfe der Ebenenkanten. Bei höheren Werten erzielen Sie einen starken, fast spröden Effekt.

Schattierung Fügt den Objektkanten im Bild eine starke Schattierung hinzu, sodass der Effekt dramatischer wirkt.

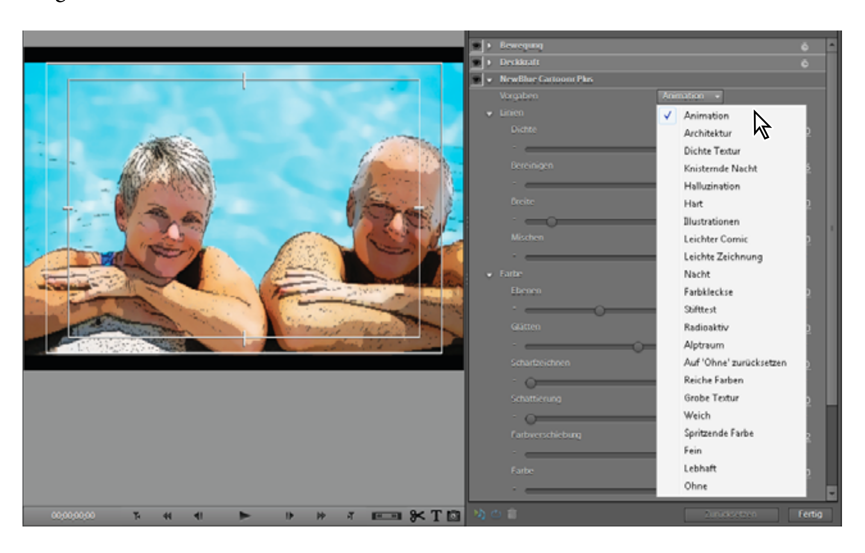
Farbverschiebung Wenn Sie den Wert ändern, wechseln die Farben zu anderen Farben im Spektralbereich der primären Farbe.

Farbe Legt die Farbsättigung fest. Niedrige Werte führen zu einem Monochrom-Bild. Erhöhen Sie den Wert, um strahlende Farben zu erhalten.

Helligkeit Legt die Helligkeit des Bilds fest.

Kontrast Erhöht den Kontrast zwischen dunklen und hellen Bereichen im Bild.

Überblenden Mischt das Originalbild mit dem Comic-Bild. Bei niedrigeren Werten entspricht das Bild eher dem Original. Bei höheren Werten wird der Comic-Effekt verstärkt.

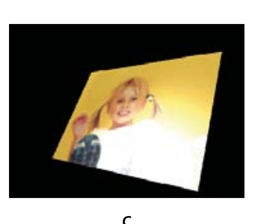


Perspektive

3D-Effekte

Mit dem 3D-Effekt wird ein Clip in einem imaginären dreidimensionalen Raum manipuliert. Sie können einen Clip um horizontale und vertikale Achsen drehen und ihn auf sich zu oder von sich weg bewegen. Mit dem 3D-Effekt können Sie außerdem Aufhellungen erstellen und so den Effekt eines Lichts erzeugen, das von einer sich drehenden Oberfläche reflektiert wird. Die Lichtquelle für diese Glanzlichter befindet sich immer über und links hinter dem Betrachter. Da das Licht von oben einfällt, muss der Clip nach hinten geneigt werden, damit diese Reflexion sichtbar wird. Der realistische Eindruck des 3D-Effekts kann dadurch noch gesteigert werden.





A B C

Steuerelemente für den 3D-Effekt
***A.** Drehen **B.** Drehen und Kippen **C.** Drehen, Kippen und Entfernung*

Drehen Steuert die horizontale Drehung (Drehung um eine vertikale Achse). Sie können den Clip um mehr als 90 Grad drehen und dadurch die Rückseite des Clips – das Spiegelbild der Vorderseite – anzeigen.

Kippen Steuert die vertikale Drehung (Drehung um eine horizontale Achse).

Entfernung zum Bild Legt die Entfernung des Clips zum Betrachter fest. Je größer die Entfernung ist, desto weiter wird der Clip zurückgesetzt.

Glanzlicht Fügt einen Lichtschimmer hinzu, der von der Oberfläche der gedrehten Ebene reflektiert wird, als ob eine Deckenlampe darauf gerichtet wäre. Im Drahtgitter-Vorschaumodus wird das Glanzlicht durch ein rotes Pluszeichen (+) angezeigt, wenn es auf der Ebene nicht sichtbar ist (die Mitte des Glanzlichts überschneidet sich nicht mit dem Clip), und durch ein grünes Pluszeichen (+), wenn es sichtbar ist. Sie müssen eine Vorschau rendern, damit der Glanzlichteffekt im Monitorfenster sichtbar wird.

Vorschau Zeichnet einen Drahtgitterentwurf des dreidimensionalen Clips. Da die Bearbeitung eines Clips im dreidimensionalen Raum zeitaufwendig sein kann, wird das Drahtgitter schnell gerendert, so dass Sie mit Hilfe der Steuerelemente die gewünschte Drehung erzeugen können. Deaktivieren Sie die Vorschausteuerung, wenn Sie mit der Bearbeitung des Drahtgitterclips fertig sind, um sich das Ergebnis anzusehen.

Alphakanal abschrägen

Mit diesem Effekt wird den Alpharändern eines Clips eine abgeschrägte Kante hinzugefügt und sie werden beleuchtet, wodurch zweidimensionale Elemente oft dreidimensional wirken. (Wenn der Clip nicht über einen Alphakanal verfügt oder wenn der Alphakanal vollständig deckend ist, wird der Effekt auf die Ränder des Clips angewendet.) Die Kante, die mit diesem Effekt erzeugt wird, ist etwas weicher als beim Effekt „Kanten abschrägen“. Der Effekt „Alphakanal abschrägen“ ist besonders wirkungsvoll bei Text, der einen Alphakanal enthält.

Kanten abschrägen

Mit diesem Effekt erhalten die Kanten eines Clips ein abgeschrägtes und beleuchtetes dreidimensionales Aussehen. Die Kantenpositionen werden durch den Alphakanal des Originalclips bestimmt. Im Unterschied zum Effekt „Alphakanal abschrägen“ sind die mit diesem Effekt erzeugten Kanten immer rechtwinklig, so dass sich bei Clips mit nicht rechtwinkligen Alphakanälen nicht das gewünschte Aussehen ergibt. Alle Kanten sind gleich breit.

Schlagschatten

Mit diesem Effekt wird hinter dem Clip ein Schatten hinzugefügt. Die Form des Schlagschattens wird durch den Alphakanal des Clips bestimmt. Im Unterschied zu den meisten anderen Effekten kann mit dem Schlagschatteneffekt ein Schatten außerhalb der Clipgrenzen (der Abmessungen der Clipquelle) erzeugt werden.

Da beim Schlagschatteneffekt der Alphakanal verwendet wird, eignet er sich für 32-Bit-Ausgangsmaterial-Dateien aus Zeichenprogrammen und aus 3D-Rendering-Programmen, die den Alphakanal unterstützen.

Hinweis: *Da der Schlagschatteneffekt am wirkungsvollsten ist, wenn er als letzter Filter gerendert wird, sollten Sie diesen Effekt erst nach allen anderen Filtern anwenden. Sie können einen realistisch wirkenden Schatten oder animierte Clips erstellen, indem Sie den Bewegungs- oder den 3D-Effekt vor der Anwendung des Schlagschatteneffekts anwenden und animieren.*

Vergröberung

Facette (nur Windows)

Dieser Effekt fasst Pixel mit ähnlichen Farbwerten in Zellen zusammen, um einen Gemäldeeffekt zu erzeugen. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Rendern

Blitz

Mit dem Blitzeffekt werden Blitzstrahlen und andere elektrische Effekte zwischen zwei bestimmten Punkten in einem Clip erzielt. Ein Beispiel ist der Effekt verdunkelter und unscharfer Bilder, mit dem beispielsweise ein düsterer Effekt wie in alten Horrorfilmen erzeugt wird. Dieser Effekt wird automatisch ohne Keyframes über den Zeitbereich des Clips hinweg animiert.

Startpunkt, Endpunkt Geben an, wo der Blitzeffekt beginnt und wo er endet.

Segmente Gibt die Anzahl der Segmente an, aus denen der Hauptblitzstrahl besteht. Bei höheren Werten wird der Effekt detaillierter, der Bewegungsablauf jedoch weniger gleichmäßig.

Amplitude Legt die Größe der Zacken des Blitzstrahls als Prozentsatz der Ebenenbreite fest.

Details und Details: Amplitude Gibt an, wie viele Details dem Blitzstrahl und den Verzweigungen hinzugefügt werden. Typische Werte für die Einstellung „Details" liegen zwischen 2 und 3. Ein typischer Wert für „Detail: Amplitude" ist 0,3. Höhere Werte für diese Steuerelemente eignen sich am besten für Standbilder, da sie bei Animationen zu Problemen führen können.

Verzweigung Gibt die Menge an Verzweigungen an, die am Ende der Strahlsegmente erscheinen. Mit dem Wert 0 wird keine Verzweigung, mit dem Wert 1,0 wird bei jedem Segment eine Verzweigung erzeugt.

Weitere Verzweigung Gibt die Häufigkeit der weiteren Verzweigungen an. Durch hohe Werte wird ein Blitzstrahl mit baumartigen Verästelungen erzeugt.

Verzweigungswinkel Gibt die Größe des Winkels zwischen einer Verzweigung und dem Hauptblitzstrahl an.

Verzweigungssegment- länge Gibt die Länge jedes Verzweigungssegments als einen Bruchteil der durchschnittlichen Segmentlänge des Blitzstrahls an.

Verzweigungssegmente Gibt die maximale Segmentanzahl für jede Verzweigung an. Geben Sie höhere Werte für die Verzweigungslänge und die Verzweigungssegmente an, um lange Verzweigungen zu erhalten.

Verzweigungsbreite Gibt die durchschnittliche Breite jeder Verzweigung als einen Bruchteil der Breite des Blitzstrahls an.

Passen Sie den Blitzeffekt mit den folgenden Steuerelementen an:

Geschwindigkeit Gibt an, wie schnell sich der Blitzstrahl ausbreitet.

Stabilität Gibt an, wie nah an der durch den Anfangs- und Endpunkt definierten Linie der Blitz sich ausbreitet. Durch Angabe von niedrigen Werten bleibt der Blitzstrahl nah an der Linie, durch höhere Werte vergrößern sich die Zacken. Verwenden Sie „Stabilität" und „Blitzstärke" zusammen, um einen düsteren Effekt wie in alten Horrorfilmen zu simulieren: Dabei zieht der Blitzstrahl sich in Sekundenschnelle an eine Position nahe der Startlinie zurück, nachdem er sich in der unter „Blitzstärke" angegebenen Richtung ausgebreitet hat. Wenn für „Stabilität" ein zu niedriger Wert angegeben wird, kann der Blitz sich nicht bogenförmig ausbreiten, bevor er sich zurückzieht. Wenn ein zu hoher Wert eingestellt ist, springt der Blitzstrahl durch das Bild.

Endpunkt fixieren Gibt an, ob der Endpunkt des Blitzstrahls an einer Position fixiert wird. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, endet der Blitzstrahl nicht genau an dem Endpunkt.

Breite, Abweichung Gibt die Breite des Hauptblitzstrahls an und legt fest, bis zu welchem Grad die Breite der verschiedenen Segmente des Blitzstrahls variieren kann. Die Änderungen der Breite unterliegen dem Zufallsprinzip. Beim Wert 0 erfolgt keine Änderung der Breite, der Wert 1 bewirkt maximale Breitenänderungen.

Kernbreite Gibt die Breite des inneren Scheins an, der durch den Wert unter „Innenfarbe" festgelegt wird. Die Kernbreite steht im Verhältnis zur Gesamtbreite des Blitzstrahls.

Außenfarbe, Innenfarbe Legen die Farben fest, die für den äußeren und inneren Schein des Blitzes verwendet werden sollen. Da diese Farben beim Blitzeffekt zusätzlich zu den in der Komposition bereits vorhandenen Farben hinzugefügt werden, erhalten Sie mit Primärfarben normalerweise die besten Ergebnisse. Helle Farben werden oft noch zusätzlich aufgehellt, in einigen Fällen sogar weiß. Dies hängt von der Helligkeit der angrenzenden Farben ab.

Blitzstärke, Richtung Gibt die Stärke und die Richtung der Blitzstrahlkraft an. Verwenden Sie die Optionen „Blitzstärke“ und „Stabilität“, um einen düsteren Effekt wie in alten Horrorfilmen zu erhalten.

Zufallsverteilung Gibt einen Anfangspunkt für den Ablauf der von Ihnen festgelegten Blitzeffekte nach Zufallsprinzip an. Da die zufälligen Bewegungen des Blitzes andere Clips oder Ebenen stören können, können Sie durch Angabe einer Zufallsverteilung einen anderen Anfangspunkt festlegen und damit die Bewegung des Blitzes beeinflussen.

Modus Gibt an, wie der Blitz der Ebene hinzugefügt wird.

Simulation Steuert die Generierung des Blitzes einzeln nach Frame. Bei Auswahl der Option „In jedem Frame neu“ wird der Blitz in jedem Frame neu generiert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass der Blitz immer auf die gleiche Weise in demselben Frame erscheint, wenn Sie diesen ausführen. Wenn Sie diese Option aktivieren, wird für das Rendering möglicherweise mehr Zeit benötigt.

Verlauf

Mit dem Verlaufeffekt wird ein Farbverlauf erstellt, der mit dem Originalclipinhalt überblendet wird. Erstellen Sie einen linearen oder kreisförmigen Verlauf und variieren Sie die Position und die Farben des Verlaufs in Abhängigkeit der Zeit. Verwenden Sie die Optionen „Verlaufsanfang“ und „Verlaufsende“, um die Anfangs- und Endpunkte anzugeben. Verwenden Sie das Steuerelement „Rauschen einfügen“, um die Verlaufsfarben zu verteilen und bandartige Effekte zu vermeiden.

Hinweis: *Verläufe können erfahrungsgemäß nicht optimal gesendet werden. Da das Chrominanzsignal nicht über genügend Auflösung verfügt, um den Verlauf einwandfrei zu reproduzieren, entstehen gravierende bandartige Effekte. Mit Hilfe des Steuerelements „Rauschen einfügen“ werden die Verlaufsfarben verteilt, wodurch der bandartige Effekt vermieden wird.*

Verwandte Themen

„Erstellen“ auf Seite 194

Videostabilisierung

Stabilisierung

Der Stabilisierungseffekt entfernt ungewolltes Wackeln der Kamera, indem das Videobild analysiert und die Objekte im Bild verfolgt werden. Wenn sich das gesamte Bild plötzlich bewegt, wird die Bewegung durch den Effekt kompensiert, indem das Bild in die andere Richtung verschoben wird, um das Wackeln der Kamera auszugleichen. Sie können den Umfang der Glättung festlegen. Wenn das Bild durch den Effekt verschoben wird, bleibt auf einer Seite ein leerer Videobereich zurück. Verwenden Sie „Hintergrund - Original verwenden“, „Zoom“ oder beides, um anzugeben, wie der Bereich ausgefüllt wird.

Glättung Gibt den Grad der Stabilisierung an. Wenn die Option ganz niedrig eingestellt ist, werden nur kleine Verwacklungen und Vibrationen entfernt. Wenn die Option ganz hoch eingestellt ist, wird die Kamerabewegung lange Zeit stabil gehalten. Wenn eine absichtliche Kamerabewegung erfolgt (z. B. eine Panoramaaufnahme), kann es durch eine hohe Glättungseinstellung passieren, dass diese Bewegung durch den Effekt aufgehoben wird. Deshalb ist es wichtig, die Glättung für jede Szene entsprechend einzustellen.

Hintergrund - Original verwenden Füllt die leeren Seiten mit dem Original-Videobild aus. Diese Option ist gut für kleine Bewegungen geeignet.

Zoom Vergrößert das Bild, um die leeren Seiten auszufüllen. Je mehr Stabilisierung erforderlich ist (d. h. je verwackelter das Originalbild ist), desto mehr müssen Sie zoomen, um eine Kompensierung zu erzielen.

Korrektur - Auf Zoom beschränken Legt fest, dass die Stabilisierung nicht weiter als bis zu den Seiten des vergrößerten (gezoomten) Bildes gehen darf. Mit dieser Option wird die Stabilisierung deaktiviert, sobald die Seiten erreicht sind, da die Bewegung nicht vollständig kompensiert werden kann. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie sicherstellen möchten, dass die Kanten niemals sichtbar sind.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Stilisieren

Alpha-Glühen

Der Effekt „Alpha-Glühen" fügt an den Rändern eines maskierten Alphakanals Farbe hinzu. Dabei kann eine einzelne Farbe bei zunehmender Entfernung vom Rand entweder ausgeblendet oder in eine zweite Farbe geändert werden.

Glühen Steuert, wie weit sich die Farbe vom Rand des Alphakanals aus erstreckt. Höhere Einstellungen erzeugen ein stärkeres Glühen (und können dazu führen, dass sich die Verarbeitung vor der Wiedergabe oder dem Export stark verlangsamt).

Helligkeit Steuert die anfängliche Deckkraft des Glühens.

Anfang Zeigt die aktuelle Farbe für das Glühen an. Klicken Sie auf das Farbfeld, um eine andere Farbe auszuwählen.

Ende Ermöglicht das Hinzufügen einer optionalen Farbe am äußeren Rand des Glühens.

Verblassen Legt fest, ob die Farben verblassen oder deckend bleiben.

Farbrelief

Durch den Farbreliefeffekt werden die Kanten von Objekten im Clip scharfgezeichnet, ohne dass die Originalfarben des Clips unterdrückt werden.

Richtung Legt die Richtung des Lichteinfalls in Grad fest. Bei einer Einstellung von 45 Grad wird der Schatten in nordöstliche Richtung geworfen.

Stärke Gibt die sichtbare Höhe des Reliefs in Pixeln an. Mit dieser Einstellung wird die maximale Breite der hervorgehobenen Kanten gesteuert.

Kontrast Legt fest, wie scharf die Kanten des Clipinhalts gezeichnet werden. Bei niedrigen Einstellungen ist der Effekt nur bei ausgeprägten Kanten sichtbar. Bei höheren Einstellungen wird die Hervorhebung extremer.

Mit Original mischen Fügt einen prozentualen Anteil des Originalclips in das endgültige Ergebnis ein.

Relief

Mit dem Reliefeffekt werden die Kanten von Objekten in einem Clip ausgeprägter dargestellt und die Farben unterdrückt. Die Kanten werden außerdem in einem festgelegten Winkel hervorgehoben.

Richtung Legt die Richtung des Lichteinfalls in Grad fest. Bei einer Einstellung von 45 Grad wird der Schatten in nordöstliche Richtung geworfen.

Stärke Gibt die sichtbare Höhe des Reliefs in Pixeln an. Mit dieser Einstellung wird die maximale Breite der hervorgehobenen Kanten gesteuert.

Kontrast Legt fest, wie scharf die Kanten des Clipinhalts gezeichnet werden. Bei niedrigen Einstellungen ist der Effekt nur bei ausgeprägten Kanten sichtbar. Bei höheren Einstellungen wird die Hervorhebung extremer.

Mit Original mischen Fügt einen prozentualen Anteil des Originalclips in das endgültige Ergebnis ein.

Konturen finden

Mit diesem Effekt werden die Konturen von Clipbereichen betont, die deutliche Übergänge aufweisen. Konturen können als dunkle Linien auf einem weißen Hintergrund oder als farbige Linien auf einem schwarzen Hintergrund angezeigt werden. Clips, denen der Effekt „Konturen finden" zugewiesen wurde, sehen oft wie Skizzen oder Fotonegative des Originals aus.

Umkehren Kehrt den Clip um, nachdem die Konturen gefunden wurden. Wenn die Option „Umkehren" nicht gewählt ist, werden Konturen als dunkle Linien auf einem weißen Hintergrund angezeigt. Wenn die Option „Umkehren" gewählt ist, werden Konturen als helle Linien auf einem dunklen Hintergrund angezeigt.

Mit Original mischen Fügt einen prozentualen Anteil des Originalclips in das endgültige Ergebnis ein.

Mosaik

Mit dem Mosaikeffekt wird eine Ebene mit vollfarbigen Rechtecken ausgefüllt. Dieser Effekt ist nützlich, um einen stark in Pixel zerlegten Clip zu erzeugen.

Blöcke nebeneinander/übereinander Legt die Anzahl der Mosaikunterteilungen in jede Richtung fest.

Farben nicht mitteln Weist jedem Mosaikstück die Farbe des Pixels in seinem Mittelpunkt im unbearbeiteten Clip zu. Wird diese Option nicht gewählt, erhalten die Mosaikstücke die Durchschnittsfarbe des entsprechenden Bereichs im unbearbeiteten Clip.

Störung

Mit diesem Effekt werden Pixelwerte im gesamten Clip nach dem Zufallsprinzip geändert.

Stärke Legt die Stärke der Störungen fest und dadurch das Ausmaß der Verzerrung, das durch das zufallsgesteuerte Verschieben von Pixeln verursacht wird. Der Wertebereich liegt zwischen 0 % (kein Effekt) bis 100% (der Clip ist möglicherweise nicht mehr zu erkennen).

Art der Störungen Bei Auswahl von „Farben einzeln stören" werden die Rot-, Grün- und Blauwerte der Clippixel einzeln und auf Zufallsbasis geändert. Andernfalls wird allen Kanälen der gleiche Wert hinzugefügt.

Ergebnis beschneiden Mit dieser Option wird festgelegt, ob die Pixelfarben, falls sie durch die Störungen ihren maximalen Wert erreichen, wieder von vorne zu zählen beginnen. Wenn der Farbwert eines Pixels seinen Maximalwert erreicht hat, wird dieser Wert beibehalten, wenn die Option „Ergebnis beschneiden" aktiviert ist. Ist die Option nicht aktiviert, springt der Farbwert bei Erreichen des Maximalwerts wieder auf niedrige Werte um. Ist die Option gewählt, bleibt der Clip auch bei einer Störung von 100% noch erkennbar. Wenn Sie einen vollkommen zufallsabhängigen Clip erhalten möchten, deaktivieren Sie die Option „Ergebnis beschneiden" und aktivieren Sie die Option „Farben einzeln stören".

Wiederholen

Mit diesem Effekt wird der Bildschirm in Kacheln unterteilt und in jeder Kachel der gesamte Clip angezeigt. Legen Sie durch Ziehen des Reglers die Anzahl der Kacheln pro Spalte und Reihe fest.

Solarisation

Der Solarisationseffekt erzeugt eine Überblendung zwischen einem Clipnegativ und einem Clippositiv, so dass der Eindruck eines „Lichthofs" entsteht. Der Effekt ist vergleichbar mit einem Abzug, der beim Entwickeln kurz belichtet wird.

Stroboskop

Der Stroboskopeffekt führt in regelmäßigen oder zufälligen Abständen eine arithmetische Operation mit einem Clip durch. Beispielsweise könnte ein Clip alle fünf Sekunden für eine Zehntelsekunde vollkommen weiß erscheinen oder die Farben eines Clips könnten in zufälligen Abständen invertiert werden.

Lichtfarbe Legt die Farbe des Stroboskops fest. Klicken Sie auf das weiße Feld, um eine Farbe aus dem Farbwähler auszuwählen, oder verwenden Sie die Pipette, um eine Farbe aus dem Clip auszuwählen.

Mit Original mischen Legt die Intensität oder die Helligkeit des Effekts fest. Bei einem Wert von 0 wird der Effekt mit voller Intensität angewendet, höhere Werte hingegen schwächen die Intensität des Effekts ab.

Dauer Legt fest, wie lange (in Sekunden) ein Stroboskopeffekt dauert.

Intervall Legt fest, wie viele Sekunden zwischen den Starts aufeinander folgender Stroboskopeffekte liegen. Wenn beispielsweise die Stroboskopdauer auf 0,1 Sekunden und das Intervall auf 1,0 Sekunden eingestellt wird, ist der Effekt im Clip 0,1 Sekunden lang zu sehen und wird dann 0,9 Sekunden lang ausgesetzt. Wird dieser Wert kürzer als die Dauer des Effekts eingestellt, wird der Stroboskopeffekt konstant angewendet.

Zufallsparameter Legt die Wahrscheinlichkeit fest, mit der der Stroboskopeffekt auf einen beliebigen Frame des Clips angewendet wird, wodurch der Eindruck eines zufälligen Effekts entsteht.

Stroboskop Legt fest, wie der Effekt angewendet wird. Mit „Nur auf Farbkanäle“ wird der Stroboskopeffekt auf alle Farbkanäle angewendet. Mit „Ebene wird transparent“ wird der Clip transparent, wenn ein Stroboskopeffekt auftritt.

Operator Legt den arithmetischen Operator fest, der verwendet werden soll, wenn im Menü „Wirkung“ die Option „Nur auf Farbkanäle“ ausgewählt wurde. Die Standardeinstellung ist „Kopieren“.

Zufallsverteilung Ordnet die Anwendung von Beleuchtungseffekten zufällig an.

Struktur

Mit diesem Effekt erhält ein Clip das Aussehen, als habe er die Struktur eines anderen Clips. Sie könnten beispielsweise dem Bild eines Baums die Struktur von Ziegeln verleihen sowie die Tiefe der Struktur und die scheinbare Lichtquelle steuern.

Strukturebene Wählen Sie aus der Liste der Videotracks im Popup-Menü die Strukturquelle aus, die verwendet werden soll. Um die Struktur ohne den für die Struktur tatsächlich verwendeten Clip anzuzeigen, stellen Sie die Deckkraft für den Strukturclip auf null ein. Um die Struktur zu deaktivieren, wählen Sie „Ohne“.

Lichteinfall Ändert die Richtung der Lichtquelle und damit, wo der Schatten liegt und wie tief er erscheint.

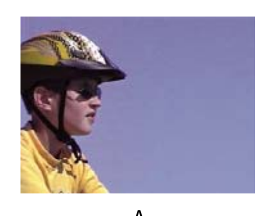
Kontrast Legt die Intensität der Struktur fest. Bei einer niedrigeren Einstellung wird der Umfang der sichtbaren Struktur verringert.

Platzierung Legt fest, wie der Effekt angewendet wird. Mit „Struktur wiederholen“ wird die Struktur wiederholt über den Clip angewendet. Mit „Struktur zentrieren“ wird die Struktur in der Mitte des Clips positioniert. Mit Struktur auf Ebenengröße skalieren wird die Struktur an die Abmessungen des ausgewählten Clips angepasst.

Zeit

Echo

Der Echo-Effekt kombiniert einen Frame mit vorhergehenden Frames des selben Clips. Der Effekt hat eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten, von einfachen visuellen Echos bis hin zu Streifen- und Wischeffekten. Dieser Effekt ist nur sichtbar, wenn der Clip Bewegung enthält. Standardmäßig werden beim Anwenden des Echoeffekts alle zuvor angewendeten Effekte ignoriert.





A B C

Echo
***A.** Originalclip **B.** Clip mit niedrigen Echowerten **C.** Clip mit einer höheren Anzahl von Echos*

Abstand Legt die Zeit zwischen zwei Echos in Sekunden fest. Bei negativen Werten werden Echos aus vorhergehenden Frames erstellt, bei positiven Werten aus nachfolgenden Frames.

Anzahl der Echos Legt die Anzahl der Frames fest, die für den Echoeffekt kombiniert werden. Wenn beispielsweise zwei Echos angegeben werden, erstellt der Echoeffekt einen neuen Clip aus [aktuelle Zeit], [aktuelle Zeit + Abstand] und [aktuelle Zeit + 2 x Abstand].

Anfangsintensität Legt die Intensität oder Helligkeit des ersten Frames in der Echosequenz fest. Wird dafür z. B. der Wert 1 eingestellt, wird der erste Frame mit voller Intensität in die Kombination einbezogen. Wird der Wert 0,5 eingestellt, wird der erste Frame mit halber Intensität in die Kombination einbezogen.

Abklingen Legt das Verhältnis der Intensitäten aufeinander folgender Echos fest. Wird für die Einstellung „Abklingen" beispielsweise ein Wert von 0,5 vorgegeben, dann ist das erste Echo halb so hell wie die Anfangsintensität. Das zweite Echo ist wiederum halb so stark, d. h. es hat noch ein Viertel der Anfangsintensität.

Operator Legt fest, welche Vorgänge zwischen den Echos durchzuführen sind. *Addieren* kombiniert die Echos durch Addieren ihrer Pixelwerte. Wenn die Anfangsintensität zu hoch eingestellt ist, wirkt der Effekt in diesem Modus schnell zu überladen und erzeugt weiße Streifen. Setzen Sie die Anfangsintensität auf 1,0 pro Anzahl der Echos und die Einstellung für „Abklingen" auf 1,0, um die Echos gleichmäßig zu überblenden. Mit *Maximum* werden die Echos durch Zusammenfassen des größten Pixelwerts aus allen Echos kombiniert. Mit *Minimum* werden die Echos durch Zusammenfassen des kleinsten Pixelwerts aus allen Echos kombiniert. Mit *Negativ multiplizieren* wird das Kombinieren der Echos simuliert, indem sie optisch übereinander gelegt werden. Dies ähnelt der Funktion „Addieren", wird jedoch nicht so schnell übersteuert. *Mit Von hinten kombinieren* werden die Echos mit Hilfe ihrer Alpha-Kanäle von hinten nach vorne kombiniert. *Mit Von vorne kombinieren* werden die Echos mit Hilfe ihrer Alpha-Kanäle von vorne nach hinten kombiniert. Mit *Überblenden* werden die Echowerte entsprechend Ihres Durchschnitts kombiniert.

Zeittrennung

Mit dem Effekte „Fest Framerate" können Sie die Framerate eines Clips beliebig festlegen. Sie können den Effekt verwenden, um einen Clip mit 30 fps auf 24 fps zu verlangsamen, um beispielsweise den Eindruck eines Films zu erzeugen, oder den Clip auf 18 fps zu verlangsamen, um die Verwackelung alter Super 8-Filme zu simulieren, oder sogar noch weiter zu verlangsamen, um einen Stroboskop-Effekt zu erzielen.

Transformieren

Kameraansicht (nur Windows)

Dieser Effekt verzerrt einen Clip, indem er eine Kamera simuliert, die das Motiv aus verschiedenen Winkeln betrachtet. Durch Steuerung der Kameraposition können Sie die Form des Bilds verzerren.

Querachse Bewegt die Kamera vertikal. Mit diesem Effekt scheint der Clip vertikal umgeklappt zu werden.

Längsachse Bewegt die Kamera horizontal. Mit diesem Effekt scheint der Clip horizontal umgeklappt zu werden.

Rollen Rollt die Kamera und erzeugt den Effekt eines sich drehenden Clips.

Brennweite Ändert die Brennweite der Kameralinse. Kürzere Brennweiten ermöglichen einen weiteren Blickwinkel, während längere Brennweiten eingeschränktere, dafür aber nähere Ansichten ermöglichen.

Abstand Legt den Abstand zwischen der Kamera und der Mitte des Clips fest.

Zoom Vergrößert oder verkleinert die Ansicht des Clips.

Hintergrund Legt die Hintergrundfarbe fest.

Alphakanal Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, ist der Hintergrund transparent (dies ist nützlich, falls der mit dem Effekt versehene Clip überlagert wird). Um im Eigenschaftenfenster auf diese Option zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Einrichten“ rechts neben dem Namen des Effekts.

Beschneiden (nur Windows)

Mit diesem Effekt werden Pixelreihen an den Kanten eines Clips abgeschnitten und diese Bereiche durch eine festgelegte Hintergrundfarbe ersetzt. Falls Adobe Premiere Elements die Größe des beschnittenen Clips automatisch auf seine ursprünglichen Maße setzen soll, verwenden Sie anstelle des Effekts „Beschneiden“ den Effekt „Beschneiden und Skalieren“.

Links, Oben, Rechts, Unten Beschneidet jede Kante des Clips separat.

Hintergrund Bestimmt die Farbe, die die abgeschnittenen Bereiche ersetzt. Die Standardfarbe ist Schwarz.

Maßeinheit Legt die von den Reglern verwendete Maßeinheit fest: entweder Pixel oder den Prozentsatz der Frames. Klicken Sie zum Festlegen von Einheiten auf die Schaltfläche „Setup“ rechts neben dem Effektnamen.

Beschneiden und Skalieren

Dieser Effekt entfernt Pixelreihen von den Kanten eines Clips und vergrößert bei Auswahl der Option „Zoom“ den zugeschnittenen Clip automatisch auf die ursprünglichen Maße. Verwenden Sie die Regler, um jede Kante des Clips separat zu beschneiden. Sie können den Clip entweder nach Pixeln oder nach Prozentwerten beschneiden.

Weiche Kanten

Mit dem Effekt „Weiche Kanten“ werden den Kanten eines Clips abgedunkelte, weichgezeichnete Schrägen hinzugefügt. Um die Breite der Weichzeichnung einzustellen, zeihen Sie den Stärke-Schieberegler nach links oder rechts.

Horizontal spiegeln

Mit diesem Effekt wird jeder Frame eines Clips von links nach rechts umgedreht. Der Clip wird jedoch weiterhin vorwärts abgespielt.

Horizontale Ablenkung (nur Windows)

Mit diesem Effekt werden die Frames nach links oder rechts geneigt. Der Effekt hat eine ähnliche Funktion wie das Einstellen der horizontalen Ablenkung bei Fernsehgeräten. Ziehen Sie den Regler, um die Neigung des Clips zu steuern.

Rollen

Mit diesem Effekt wird ein Clip nach links, nach rechts, nach oben oder nach unten gerollt, so als befände sich der Clip auf einer Walze.

Vertikal spiegeln

Mit dem vertikalen Spiegeleffekt wird ein Clip von oben nach unten gespiegelt. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Vertikale Ablenkung (nur Windows)

Mit diesem Effekt wird der Clip nach oben gerollt. Der Effekt hat eine ähnliche Wirkung wie das Anpassen der vertikalen Ablenkung an einem Fernsehgerät. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Videomerge

Der Videomerge-Effekt legt automatisch den Hintergrund für einen ausgewählten Clip fest und gestaltet ihn transparent. Video- oder Bildclips auf den Spuren darunter werden in den transparenten Bereichen sichtbar. Wenn Sie eine anderen Farbe transparent machen möchten, wählen Sie die Option „Farbe auswählen“ und wählen Sie eine andere Farbe im Clip aus.

Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie bei Videoaufnahmen, die für Transparenz vorgesehen sind, Folgendes beachten:

- Erstellen Sie einen stabilen (möglichst dunklen oder gesättigten) durchgehenden Hintergrund in einer einheitlichen Farbe, vor dem die Aufnahme stattfindet.
- Stellen Sie sicher, dass der Hintergrund gleichmäßig und hell ausgeleuchtet ist, um Schatten zu vermeiden.
- Vermeiden Sie Hauttöne und Farben, die der Kleidung oder Haarfarbe des Motivs entsprechen. (Andernfalls wird die Haut, die Kleidung oder das Haar ebenfalls transparent.)

Videomerge-Optionen

Farbe auswählen Klicken Sie, wenn Sie eine andere Farbe für die Transparenz auswählen möchten.

Farbe Klicken Sie auf das Farbfeld, um eine neue Farbe unter „Farbe wählen“ auszuwählen, oder klicken Sie auf die Pipette und anschließend auf eine Farbe im Clip. Wenn Sie diese Option verwenden möchten, wählen Sie zunächst „Farbe auswählen“.

Vorgaben Mit den Optionen „Weich“, „Normal“ und „Detailliert“ können Sie die Weichheit der Kanten angeben, die durch die Transparenz entstehen.

Toleranz Legt den Farbbereich fest, der die transparenten Bereiche eines Clips bestimmt. Durch Ziehen des Schiebereglers nach rechts wird der Farbbereich vergrößert, sodass ähnlichere Farben transparent werden.

Verwandte Themen

„Erstellen von Transparenz mit Videomerge“ auf Seite 175

„Überlagerungen und Transparenz“ auf Seite 173

Audioeffekte

Ausgleich

Der Balanceeffekt ermöglicht es, die relative Lautstärke des linken und rechten Kanals zu steuern. Positive Werte erhöhen den Anteil des rechten Kanals, negative Werte erhöhen den Anteil des linken Kanals. Sie können diesen Effekt auch zum Ausgleichen verwenden, wenn der Klang eines Kanals den eines anderen Kanals übertönt.

Bässe

Mit dem Effekt „Bässe“ können Sie niedrige Frequenzen (200 Hz und darunter) erhöhen oder absenken. Unter „Verstärkung“ wird die Dezibelzahl angegeben, um die die niedrigen Frequenzen erhöht werden sollen.

Lautstärke/Kanal

Mit diesem Effekt können Sie die Lautstärke jedes Kanals in einem Stereo-Clip oder einer Stereo-Spur unabhängig steuern. Im Gegensatz zum Balance-Effekt verringert der Effekt „Lautstärke/Kanal“ nicht automatisch die Lautstärke eines Kanals, wenn Sie die Lautstärke des anderen Kanals anheben. Sie können diesen Effekt beispielsweise verwenden, um die Lautstärke einer Stimme im linken Kanal zu erhöhen, ohne die Lautstärke einer Stimme im rechten Kanal zu verringern. Die Lautstärke jedes Kanals wird in Dezibel gemessen.

Verzögerung

Mit dem Verzögerungseffekt wird ein Echo der Töne eines Audioclips nach einer festgelegten Zeitspanne eingefügt.

Verzögerung Legt die Zeitspanne fest, nach der das Echo abgespielt wird. Der maximale Wert ist 2 Sekunden.

Feedback Gibt einen Prozentsatz des verzögerten Signals an, der während der Verzögerung wieder hinzugefügt wird, um mehrere abklingende Echos zu erstellen.

Mischen Steuert das Ausmaß des Echos.

DeNoiser (nur Windows)

Mit dem DeNoiser-Effekt werden automatisch Bandstörungen erkannt und beseitigt. Verwenden Sie diesen Effekt, um Störungen aus analogen Audio-Aufzeichnungen, z. B. Magnetbandaufzeichnungen, zu entfernen. Wenn Sie auf das Dreieck neben der benutzerdefinierten Schaltfläche „Setup“ klicken, werden die folgenden Optionen angezeigt:

Einfrieren Stoppt die Störpegelschätzung beim aktuellen Wert. Verwenden Sie dieses Steuerelement, um Störungen aufzufinden, die bei einem Clip von Zeit zu Zeit auftreten.

Reduzierung Gibt das Ausmaß der zu entfernenden Störungen innerhalb eines Bereichs von -20 bis 0 dB an.

Verschiebung Legt einen Verschiebungswert zwischen dem automatisch erkannten Störpegel und dem durch den Benutzer definierten Wert fest. Dieser ist auf einen Bereich zwischen -10 und +10 dB beschränkt. Die Verschiebung ermöglicht eine zusätzliche Kontrolle, wenn die automatische Störungsbehebung nicht ausreicht.

Dynamics (nur Windows)

Mit dem Effekt „Dynamics“ können Sie unerwünschte Hintergrundgeräusche entfernen, den dynamischen Bereich ausbalancieren sowie eine Übersteuerung oder Verzerrung durch Überverstärkung verringern. Klicken Sie auf das Dreieckssymbol in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“, um die folgenden Steuerelemente zu öffnen.

AutoGate Gibt den Pegel (in dB) an, den das Eingangssignal überschreiten muss. Signale unterhalb dieses Pegels werden stumm geschaltet. Verwenden Sie dieses Steuerelement, um unerwünschte Hintergrundgeräusche zu entfernen, beispielsweise ein Hintergrundgeräusch in einem Filmkommentar.

Kompressor Legt fest, bei welchem Pegel (in dB) die Komprimierung erfolgt und welche Art der Komprimierung (bis zu 8:1) angewendet wird. Steuert außerdem die *Öffnungszeit* (Zeit, die der Kompressor zum Reagieren auf ein Signal benötigt) und die *Schließzeit* (Zeit, die benötigt wird, bis die Verstärkung wieder beim Originalpegel angelangt ist, wenn der Signalpegel unter den Schwellenwert gefallen ist). Das Steuerelement „MakeUp“ passt den Ausgangspegel an, um den durch die Komprimierung verursachten Verstärkungsverlust auszugleichen. Verwenden Sie die Kompressor-Steuerelemente, um die Lautstärke weicher Klänge zu erhöhen und die Laustärke lauter Klänge zu verringern, oder beides.

Expander Reduziert alle Signale unterhalb des angegebenen Schwellenwerts auf das festgelegte Verhältnis. Das Ergebnis ähnelt dem Effekt des Steuerelements „Gate“, ist jedoch feiner.

Begrenzer Legt den maximalen Signalpegel an, zwischen -12 und 0 dB. Signale, die den Schwellenwert überschreiten, werden auf den Schwellenwertpegel gesenkt.

Links ausfüllen, Rechts ausfüllen

Der Effekt „Links ausfüllen“ dupliziert die Informationen des linken Kanals des Audioclips und platziert diese im rechten Kanal. Dabei werden die ursprünglichen Informationen des rechten Kanals des Clips gelöscht. Der Effekt „Rechts ausfüllen“ kopiert die Informationen des rechten Kanals in den linken Kanal und löscht dabei die vorhandenen Daten des linken Kanals. Sie können diesen Effekt zum Beispiel für Filmmaterial verwenden, das mit einem an nur einen Kanal eines Camcorders angeschlossenen Mono-Mikrofon aufgenommen wurde, um die Stimme des Sprechers von einem Kanal in beide zu verschieben.

Hochpass, Tiefpass

Mit dem Hochpasseffekt werden Frequenzen unterhalb der festgelegten Frequenz für die Schwellenwertabgrenzung entfernt. Verwenden Sie diesen Effekt, um dumpfe Geräusche und Poltern zu verringern.

Mit dem Tiefpasseffekt werden Frequenzen oberhalb der festgelegten Frequenz für die Schwellenwertabgrenzung entfernt. Verwenden Sie diesen Effekt, um schrille Geräusche und Pfeiltöne zu entfernen.

Umkehren

Mit dem Umkehreffekt wird die Phase aller Kanäle umgekehrt. Verwenden Sie diesen Effekt, um den Klang der Aufzeichnung eines Ereignisses mit dem Klang des gleichen Ereignisses, das mit einem anderen Camcorder aufgezeichnet wurde, zu synchronisieren.

NewBlue Audiooptimierung

Audiooptimierung zum Bereinigen und Verbessern von Audiodaten. Hierzu zählen Funktionen zur Rauschreduzierung, Komprimierung, Aufhellung der Höhen sowie Hinzufügen von Widerhall.

Rauschreduzierung Legt die Stärke der Rauschreduzierung fest, die auf die Audiodaten angewendet wird. Drehen Sie den Regler nach rechts, um das Hintergrundrauschen zu reduzieren.

Komprimierung Verstärkt Signale mit niedrigem Pegel, wodurch ein ausgewogeneres Klangbild entsteht. Komprimierung eignet sich besonders für Dialoge, um eine konstante Sprachlautstärke zu erzielen. Drehen Sie den Regler nach rechts, um die Komprimierung zu erhöhen.

Helligkeit Hebt die Höhen des Signals etwas an. Drehen Sie den Regler nach rechts, um den Klang „aufzuhellen“. Durch Aufhellen können Sie zu dumpf klingende Aufnahmen verbessern.

Umgebung Fügt dem Mix etwas Widerhall hinzu. Drehen Sie den Regler nach rechts, um die Stärke des Widerhalls zu erhöhen.

NewBlue Automatische Stummschaltung

Die automatische Stummschaltung reduziert Hintergrundrauschen, indem der Ton vollständig ausgeschaltet wird, sobald das Signal einen festgelegten Schwellenwert unterschreitet.

Minimalpegel Legt den niedrigsten noch akzeptierten Signalpegel fest. Durch die automatische Stummschaltung werden nur Töne oberhalb des Minimalpegels wiedergegeben. Sobald der Ton unter den Minimalpegel fällt, wird er von der automatischen Stummschaltung gelöscht. Wenn Sie den Regler weit nach links drehen, werden so gut wie alle Töne wiedergegeben. Wenn Sie den Regler nach rechts drehen, wird die Empfindlichkeit erhöht, und nur die lautesten Töne werden noch wiedergegeben.

Abklingen Steuert die Geschwindigkeit, mit der ein Ton entfernt wird, nachdem der Pegel unter den Schwellenwert fällt. Die meisten Töne haben eine natürliche Abklingzeit. Wird der Ton schnell abgeschnitten, nachdem er unter den Minimalpegel abgeklungen ist, klingt dies unnatürlich. Andererseits ist bei längeren Abklingzeiten auch mehr Hintergrundrauschen zu hören. Drehen Sie den Regler nach links, um schnell auszublenden. Drehen Sie den Regler nach rechts, um die Abklingzeit zu verlängern.

NewBlue Bereinigung

Entfernt viele unerwünschte Töne aus dem Mix. Der Effekt umfasst Schaltungen zur Rauschreduzierung und Tonbeseitigung, die sich zum Entfernen isolierter Töne wie z. B. ein Brummen eignen.

Rauschreduzierung Legt die Stärke der Rauschreduzierung fest, die auf die Audiodaten angewendet wird. Drehen Sie den Regler nach rechts, um das Hintergrundrauschen zu reduzieren.

Brummfrequenz Legt die Frequenz für die Tonbeseitigung fest. Wenn Sie die Frequenz kennen (z. B. das elektrische Brummen bei 60 Hz), wählen Sie sie aus. Wenn Sie die Frequenz nicht kennen, führen Sie folgende Schritte durch:

1 Drehen Sie den Regler „Brummfilter“ ganz nach links, so dass der Ton vergrößert wird.

2 Drehen Sie den Regler „Brummfrequenz“, um den Punkt zu finden, an dem der zu entfernende Ton am lautesten ist.

Sobald Sie die Frequenz isoliert haben, drehen Sie den Regler „Brummfilter“ nach rechts, um die Tiefe der Tonbeseitigung einzustellen.

Die meisten Töne sind nicht rein, sondern besitzen Obertöne. Drehen Sie den Regler „Brummoberwellen“ nach rechts, um auch einen Teil der Obertöne zu entfernen. Übertreiben Sie es aber nicht, da ein stärkerer Filter auch erwünschte Töne entfernen kann.

NewBlue Brummfilter

Der Brummfilter entfernt Brummen aus dem Soundtrack. Elektrischer Strom ist in der Regel die häufigste Quelle für Brummen. Die Ursache kann zum Beispiel ein Mikrofonkabel sein, das zu nahe an einer Stromleitung verläuft, oder das brummende Geräusch eines elektronisch gedimmten Lichts. Elektrisches Brummen ist leicht zu isolieren, da es immer dieselbe Frequenz aufweist. In Nordamerika liegt die Frequenz bei 60 Hz. In anderen Ländern liegt das elektrische Brummen bei 50 Hz. Der Brummfilter filtert das für die Frequenz des Brummens spezifische *Leitungsrauschen* heraus. Dies ist jedoch in einigen Fällen nicht ausreichend. Häufig ist das Brummsignal verzerrt, so dass weitere Töne hinzugefügt werden. Der Brummfilter berechnet die Frequenzen dieser zusätzlichen Töne und entfernt sie ebenfalls.

Pitch Legt die zu entfernende Frequenz fest. Normalerweise ist die Frequenz 50 Hz oder 60 Hz. Sie können mit dem Regler jedoch eine beliebige Frequenz zwischen 40 Hz und 75 Hz wählen. Die beiden häufigsten Frequenzen, 50 Hz und 60 Hz, sind als Vorgaben verfügbar.

Stärke Legt die Stärke des Brummfilters fest. Drehen Sie den Regler zunächst ganz nach links und anschließend so lange nach rechts, bis das Brummen verschwindet. Stellen Sie sicher, dass die Regler „Pitch“ und „Brummverzerrung“ korrekt eingestellt sind. Wenn diese Regler nicht entsprechend eingestellt sind, entfernt der Brummfilter den falschen Teil des Signals.

Brummverzerrung Stellt dem Brummfilter Informationen über den Verzerrungsgrad des Brummtons zur Verfügung. Ein verzerrtes Brummen besitzt Obertöne in höheren Frequenzen, die ebenfalls entfernt werden müssen. Drehen Sie den Regler nach rechts, um einen größeren Anteil der Obertöne zu entfernen. Die Anzahl der entfernten Obertöne hängt vom Verzerrungsgrad ab.

NewBlue Noise-Fader

Entfernt Hintergrundrauschen durch progressives Ausblenden leiserer Töne.

Schwellenwert Legt den Signalpegel fest, ab dem das Ausblenden erfolgt. Der Noise-Fader lässt alle Töne oberhalb des Schwellenwertes unberührt, blendet aber alle Töne unterhalb des Schwellenwertes aus. Drehen Sie den Regler nach links, um einen niedrigen Schwellenwert einzustellen. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um mit Ausnahme der lautesten Töne alle Töne auszublenden.

Ausblenden Legt fest, wie Töne unterhalb des Schwellenwertes ausgeblendet werden. Drehen Sie den Regler nach links, um minimal auszublenden. Drehen Sie den Regler ganz nach rechts, um alle Töne unterhalb des Schwellenwertes komplett auszublenden. Der korrekte Wert liegt meist irgendwo in der Mitte.

NewBlue Rauschminderung

Entfernt Hintergrundrauschen. Wenden Sie diesen Effekt bei Videos an, die unter nicht optimalen Audiobedingungen aufgenommen wurden.

Stärke Legt die Stärke der Rauschminderung fest. Drehen Sie den Regler ganz nach links, um gar keine Minderung zu erzielen. Drehen Sie den Regler in die Mitte, um das Hintergrundrauschen deutlich zu mindern und die lauteren Töne markant im Vordergrund zu hören. Drehen Sie weiter nach rechts, um größere Anteile des Signals auszublenden.

Leitungsrauschen

Mit diesem Effekt werden Frequenzen entfernt, die sich nahe dem angegebenen Mittelpunkt befinden. Unter „Mitte“ wird die Frequenz angegeben, die entfernt werden soll. Wenn Sie Leitungsrauschen unterdrücken wollen, geben Sie einen Wert ein, der mit der Stromleitungsfrequenz des elektrischen Systems übereinstimmt, in dem der Clip aufgezeichnet wurde. In Deutschland und in den meisten anderen Ländern beträgt die Wechselstromfrequenz 50 Hz, in Nordamerika und Japan jedoch 60 Hz.

PitchShifter (nur Windows)

Der PitchShifter-Effekt passt die Tonhöhe des Eingangssignals an. Sie verwenden diesen Effekt, um hohe Stimmen tiefer klingen zu lassen oder umgekehrt. Sie können jede Eigenschaft entweder über die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder durch Ändern der Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ anpassen.

Pitch Gibt die Tonhöhenänderung in Halbtonschritten an. Der anpassbare Bereich liegt zwischen -12 und +12 Halbtönen.

Feinabstimmung Nimmt eine Feinabstimmung des Halbtonrasters vor.

FormantPreserve Verhindert, dass die formgebenden Elemente im Audioclip verändert werden. Sie können beispielsweise diese Steuerung verwenden, um die Tonhöhe einer hohen Stimme zu erhöhen, ohne dass diese wie die Stimme einer Comicfigur wirkt.

Hall (nur Windows)

Mit dem Wiederhalleffekt erhält ein Audio-Clip Raumgefühl und Wärme, da durch den Wiederhall der Eindruck entsteht, dass der Klang live in einem Raum aufgenommen wurde. Wenn Sie auf das Dreieck neben der benutzerdefinierten Schaltfläche „Setup“ klicken, werden die folgenden Optionen angezeigt:

PreDelay Legt die Zeitspanne zwischen dem Signal und dem Widerhall fest. Diese Einstellung entspricht der Entfernung, die ein Ton bis zur reflektierenden Wand und zurück für einen Hörer in einer echten Umgebung zurücklegt.

Sie verwenden entweder die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder passen die Werte unter „Individuelle Parameter“ an.

Absorption Gibt den Prozentsatz an, zu dem der Ton absorbiert wird.

Größe Gibt die Größe des Raums als Prozentwert an.

Dichte Gibt die Dichte des Widerhall-Nachklangs an. Der Wert „Größe“ bestimmt den Bereich, den Sie für „Dichte“ einstellen können.

NF dämpfen Legt das Ausmaß der Dämpfung niedriger Frequenzen (in Dezibel) fest. Durch das Dämpfen niedriger Frequenzen wird verhindert, dass der Widerhall poltert oder verschwommen klingt.

HF dämpfen Legt das Ausmaß der Dämpfung hoher Frequenzen (in Dezibel) fest. Niedrige Werte lassen den Widerhall weicher klingen.

Mischen Steuert das Ausmaß des Widerhalls.

Kanäle vertauschen

Mit dem Effekt „Kanäle vertauschen“ werden die Informationen des linken und des rechten Kanals vertauscht.

Höhen

Mit dem Höheneffekt können Sie höhere Frequenzen (4000 Hz und höher) erhöhen oder absenken. Unter „Verstärkung“ wird das Ausmaß in Dezibel angegeben, um das die Frequenz erhöht oder gesenkt werden soll. Verwenden Sie diesen Effekt zum Beispiel, wenn in einer Audioaufnahme tief tönende Instrumente die hoch tönenden Instrumente unterdrücken.

Lautstärke

Verwenden Sie den Lautstärkeeffekt anstelle des fixierten Lautstärkeeffekts, wenn Sie die Lautstärke vor anderen Standardeffekten rendern möchten. Der Lautstärkeeffekt erstellt eine Umhüllung für einen Clip, so dass Sie den Audiopegel ohne *Übersteuerung* erhöhen können. Eine Übersteuerung tritt auf, wenn das Signal den für Ihre Hardware akzeptablen Dynamikbereich überschreitet. Dies führt oft zu einem verzerrten Ton. Positive Werte bedeuten eine zunehmende Lautstärke, negative Werte eine abnehmende Lautstärke. Der Lautstärkeeffekt kann nur auf Clips angewendet werden.

Hinweis: *Die meisten Lautstärkeänderungen können Sie unter Verwendung des fixierten Lautstärkeeffekts vornehmen. Sie können den zusätzlichen Lautstärkeeffekt anwenden, wenn die Lautstärke durch andere Effekte (Hall, Bass usw.) extrem erhöht oder reduziert wird. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die Lautstärke eines Clips auszublenden, während Sie die Lautstärke des nächsten Clips einblenden, indem Sie eine der Crossfade-Audioüberblendungen aus der Ansicht „Effekte“ des Aufgabenfensters auf den Schnittpunkt zwischen den Clips ziehen.*

Kapitel 11: Animieren von Effekten

Sie können Effekte, die Sie zu Clips hinzufügen, entweder mit Vorgaben, die über vordefinierte Keyframe-Werte verfügen, oder mit von Ihnen erstellten Keyframes, die über benutzerdefinierte Werte verfügen, animieren. Die Voreinstellungen bieten eine schnelle und einfache Möglichkeit, Effekte zu animieren. Mit benutzerdefinierten Keyframes können Sie jedoch präzisere und komplexere Animationen erstellen.

Grundlagen der Effektanimation

Wissenswertes über Keyframes

Bei Keyframes handelt es sich um die Videoframes, für die Sie für eine Effekteigenschaft bestimmte Werte festlegen. Eine Effekteigenschaft wird zu einem bestimmten Zeitpunkt geändert, sobald die Werte zwischen den einzelnen Keyframes wechseln. Wenn Sie also einen Effekt animieren möchten, legen Sie Werte in Keyframes fest.

Für jeden Keyframe geben Sie einen anderen Wert für eine Effekteigenschaft zu einem bestimmten Zeitpunkt an. Adobe Premiere Elements *interpoliert* die Werte zwischen den Keyframes und erzeugt somit einen Übergang zwischen den einzelnen Keyframes. Einen Weichzeichnereffekt, der sich zeitlich verändert, können Sie mit Hilfe von drei Keyframes (einem ohne Weichzeichner, einem mit Weichzeichner und einem dritten wieder ohne Weichzeichner) definieren. Durch die *Interpolation* nimmt der Effekt zwischen dem ersten und zweiten Keyframe schrittweise zu und zwischen dem zweiten und dritten Keyframe wieder schrittweise ab.

Für Animationen mit Keyframes sind die drei folgende Schritte erforderlich:

1 Weisen Sie einem Clip einen Effekt oder eine Vorgabe zu.

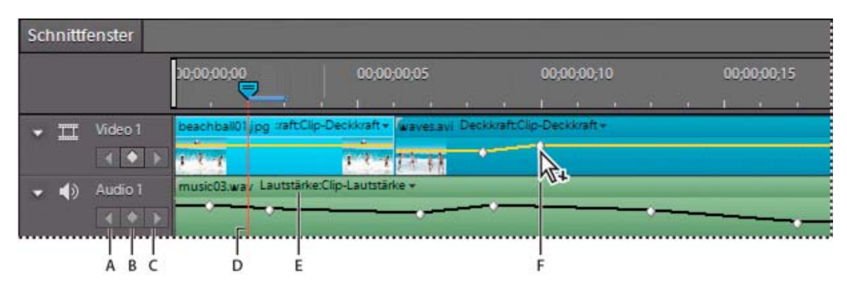
2 Fügen Sie für diesen Effekt mehrere Keyframes hinzu.

3 Legen Sie Keyframe-Werte für Effekteigenschaften fest.

Hinweis: *Einige Effekte können nicht mit Keyframes animiert werden. Ausführliche Informationen zu den einzelnen Effekten finden Sie in der* *„Effekte-Referenz“ auf Seite 180.*



Die hervorgehobenen Keyframes kennzeichnen, wo Keyframes mit dem Strudeleffekt hinzugefügt wurden.
A. *Originalvideo* ***B.*** *Video mit animiertem Strudeleffekt, für dazwischen liegende Frames interpoliert*



Keyframe-Steuerelemente im Schnittfenster
A. *Schaltfläche „Zum voherigen Keyframe gehen“* ***B.*** *Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“* ***C.*** *Schaltfläche „Zum nächsten Keyframe gehen“* ***D.*** *Marke für die aktuelle Zeit* ***E.*** *Effekteigenschaftenmenü* ***F.*** *Cursor zum Hinzufügen von Keyframes*

Verwandte Themen

„Effekte“ auf Seite 154

„Steuerung der Änderungen durch Interpolation“ auf Seite 228

„Festlegen von Keyframe-Werten“ auf Seite 227

Anzeigen und Bearbeiten von Keyframes

Sie können Keyframes in der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters anzeigen und bearbeiten. In der Eigenschaftenansicht werden alle Effekteigenschaften, Keyframes und Interpolationsmethoden gleichzeitig angezeigt, jedoch nur für einen einzelnen ausgewählten Clip. Im Schnittfenster können Keyframes für mehrere Clips gleichzeitig angezeigt werden, allerdings nur eine Eigenschaft pro Clip.

Um auf die Eigenschaftenansicht für Effekte zuzugreifen, klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Effekte“, um die Effektansicht zu öffnen und dann auf die Schaltfläche „Effekte bearbeiten“ unten im Fenster. Im Allgemeinen werden die folgenden Aufgaben in der Eigenschaftenansicht ausgeführt:

- Vornehmen detaillierter Änderungen an mehreren Keyframe-Werten
- Bearbeiten der Effekt-Keyframes, die über mehrere oder zweidimensionale Werte verfügen (z. B. „Bewegung“ oder „Perspektive“)
- Bearbeiten von Keyframes im Szenenfenster

Im Allgemeinen werden die folgenden Aufgaben im Schnittfenster ausgeführt:

- Schnelles Anzeigen und Anpassen von Keyframes für einen einzelnen Effekt
- Bearbeiten von Effekt-Keyframes, die über einen einzelnen, eindimensionalen Wert verfügen (z. B. „Deckkraft“ oder „Lautstärke“)

Den Bewegungseffekt eines Clips können Sie direkt im Monitorfenster animieren, während Sie Keyframes im Schnittfenster oder in der Eigenschaftenansicht hinzufügen.

Verwandte Themen

„Hinzufügen von Keyframes“ auf Seite 223

„Erstellen einer Effektvorgabe“ auf Seite 163

„Animieren von Clips“ auf Seite 231

Anzeigen von Keyframes in der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters

Sie können alle Keyframes im Keyframe-Abschnitt der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters anzeigen. Für jeden Effekt mit animierten Eigenschaften wird eine Keyframe-Zusammenfassung eingeblendet, wenn der Effekt reduziert angezeigt wird. Keyframe-Zusammenfassungen werden im Keyframe-Abschnitt angezeigt und entsprechen den einzelnen Eigenschafts-Keyframes im Effekt. Keyframe-Zusammenfassungen können nicht bearbeitet werden. Sie werden nur zu Referenzzwecken angezeigt.

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht des Aufgabenfensters auf „Effekte bearbeiten".

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Anzeigen des Keyframe-Bereichs in der Eigenschaftenansicht auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen". Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um den Keyframe-Bereich auszublenden. Vergrößern Sie ggf. die Eigenschaftenansicht, um den Keyframe-Bereich anzuzeigen.
- Um die Zeitleiste auf die In- und Out-Points eines Clips anzupassen, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Eigenschaftenansicht und wählen Sie im Menü „In Clip einfügen". (Diese Option ist standardmäßig aktiviert.) Deaktivieren Sie diese Option, um die Zeitleiste zur Anpassung an alle Clips im Schnittfenster zu verlängern.
- Ziehen Sie den Zeitleistenregler nach links oder rechts, um die Zeitleiste zu vergrößern oder zu verkleinern.

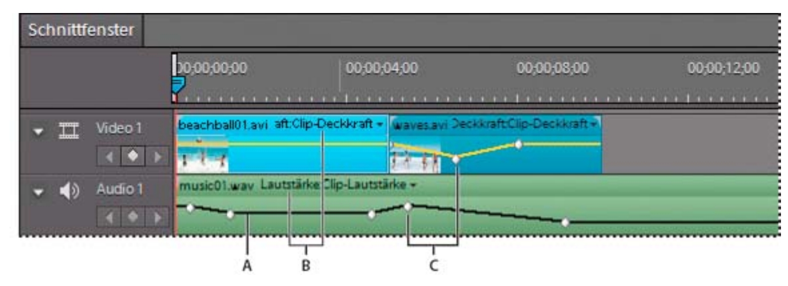
Anzeigen von Keyframes im Schnittfenster

Im Schnittfenster werden die Clip-spezifischen Keyframes für Video- und Audioeffekte angezeigt. Innerhalb eines Clips können jedoch nur die Keyframes von jeweils einer Eigenschaft angezeigt werden.

❖ Führen Sie im Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Keyframes anzeigen" > „[*Name der Eigenschaftenkategorie*]" > „[*Eigenschaftenname*]".
- Klicken Sie auf das Effekteigenschaftenmenü (das schwarze Dreieck) über dem Clip und wählen Sie die Eigenschaft aus. (Sie müssen die Ansicht ggf. vergrößern, um das Menü einzublenden.)

Hinweis: *Im Menü mit den Effekteigenschaften sind nur die Effekte aufgeführt, die auf den Clip angewendet wurden, auch die fixierten Effekte (Bildsteuerung, Bewegung, Deckkraft und Lautstärke).*



Keyframe-Steuerelemente im Schnittfenster
A. *Keyframe-Diagramm* ***B.*** *Effekteigenschaftenmenüs* ***C.*** *Keyframes*

Hinzufügen, Kopieren und Entfernen von Keyframes

Hinzufügen von Keyframes

Keyframes können entweder in der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters oder im Schnittfenster hinzugefügt werden. Im Schnittfenster sind das Hinzufügen von Keyframes und das Festlegen exakter Werte für Keyframes zwei getrennte Aufgaben. In der Eigenschaftenansicht können Sie beide Aufgaben in einem Schritt kombinieren.

Verwandte Themen

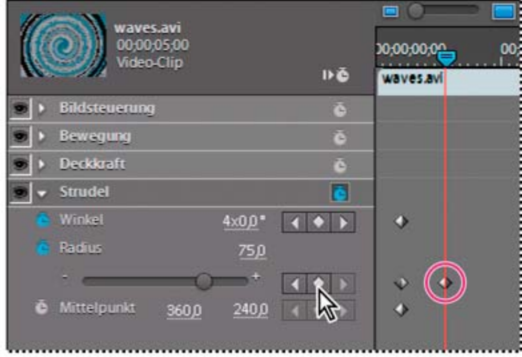
„Anwenden einer Effektvoreinstellung“ auf Seite 162

„Festlegen von Keyframe-Werten“ auf Seite 227

Hinzufügen von Keyframes in der Eigenschaftenansicht

Wenn die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ ausgewählt ist, erstellt Adobe Premiere Elements automatisch Keyframes in der Eigenschaftenansicht, wenn die Marke für die aktuelle Zeit verschoben wird und Sie die Eigenschaftenwerte ändern. Sie können Keyframes auch manuell mit Hilfe der Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ erstellen. Sie müssen mindestens zwei Keyframes mit verschiedenen Werten erstellen, um einen Effekt zu animieren.





Hinzufügen von Keyframes in der Eigenschaftenansicht
A. *Klicken Sie auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“, um Keyframes für alle Eigenschaften eines Effekts zu aktivieren.*
B. *Rechts neben den Eigenschaftseinstellungen wird die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ verfügbar, mit der Sie Keyframes für jede Eigenschaft einzeln hinzufügen oder entfernen können.*

1 Wählen Sie im Schnitt- oder Szenenfenster den Clip aus, der den zu animierenden Effekt enthält.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht des Aufgabenfensters auf „Effekte bearbeiten“.

3 Erweitern Sie den Effekt in der Eigenschaftenansicht. Klicken Sie auf „Keyframes anzeigen“, wenn der Keyframe-Abschnitt ausgeblendet ist. Sie müssen die Eigenschaftenansicht eventuell vergrößern, um den Keyframe-Abschnitt einzublenden.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ , um Keyframes für die Effekteigenschaften zu aktivieren. Dadurch wird der erste Keyframe für jede Eigenschaft des gewählten Effekts festgelegt.

5 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die Position, an der Sie einen Keyframe hinzufügen möchten.

6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ .

- Stellen Sie den Wert für die Effekteigenschaft ein.

***Hinweis:** Wenn ein Keyframe vor dem ersten oder nach dem letzten Keyframe für diese Eigenschaft gesetzt wurde, wird dem neuen Keyframe derselbe Wert wie dem bereits vorhandenen Keyframe zugewiesen. Wenn der neue Keyframe jedoch zwischen bereits vorhandenen Keyframes gesetzt wird, wird ihm ein Wert zugewiesen, der zwischen den Werten für den vorherigen und dem nächsten Keyframe interpoliert wird.*

7 Wiederholen Sie ggf. Schritt 4 und 5.

Hinzufügen von Keyframes im Schnittfenster

Wenn Sie im Schnittfenster Keyframes hinzugefügt haben, können Sie Keyframe-Werte angeben, um den Effekt zu animieren.

1 Klicken Sie im Schnittfenster auf das Effekteigenschaftenmenü (das schwarze Dreieck) über dem Clip und wählen Sie die zu animierende Eigenschaft aus. (Sie müssen die Ansicht ggf. vergrößern, um das Menü einzublenden.)

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Position der gelben Eigenschaftenkurve, an der Sie einen Keyframe hinzufügen möchten. Wenn Sie bei gedrückter Strg-Taste den Cursor über dem Eigenschaftendiagramm platzieren, wird an der Cursorposition das Symbol zum Hinzufügen von Keyframes angezeigt.
- Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die Position, an der Sie den Keyframe einfügen möchten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ .

3 Fügen Sie bei Bedarf weitere Keyframes hinzu.

***Hinweis:** Wenn ein Keyframe vor dem ersten oder nach dem letzten Keyframe für diese Eigenschaft gesetzt wurde, wird dem neuen Keyframe derselbe Wert wie dem bereits vorhandenen Keyframe zugewiesen. Wenn der neue Keyframe jedoch zwischen bereits vorhandenen Keyframes gesetzt wird, wird ihm ein Wert zugewiesen, der zwischen den Werten für den vorherigen und dem nächsten Keyframe interpoliert wird.*

Kopieren von Keyframes

Wenn Sie dieselben Keyframe-Werte schnell auf einen anderen Zeitpunkt oder einen anderen Clip anwenden möchten, verwenden Sie einfach die Funktionen zum Kopieren und Einfügen. Beim Einfügen wird der erste Keyframe an der Marke für die aktuelle Zeit angezeigt und die anderen Keyframes folgen in der entsprechenden Reihenfolge. Nach dem Einfügen bleiben die Keyframes ausgewählt, so dass Sie sie ggf. sofort verschieben können.

Keyframes werden nur in den aktuell ausgewählten Clip eingefügt. Dieser Clip muss dieselbe Eigenschaft wie die kopierten Keyframes anzeigen.

***Hinweis:** Wenn der Zielclip kürzer als der Originalclip ist, werden die nach dem Ende des Zielclips eingefügten Keyframes nur angezeigt, wenn Sie in der Eigenschaftenansicht die Option „In Clip einfügen“ deaktivieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste und deaktivieren Sie „In Clip einfügen“.*

Kopieren von Keyframes und Einfügen in die Eigenschaftenansicht

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht des Aufgabenfensters auf „Effekte bearbeiten“.

3 Erweitern Sie den Effekt in der Eigenschaftenansicht. Klicken Sie auf „Keyframes anzeigen“, wenn der Keyframe-Abschnitt ausgeblendet ist. Sie müssen die Eigenschaftenansicht eventuell vergrößern, um den Keyframe-Abschnitt einzublenden.

4 Um einen Keyframe auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste darauf, oder ziehen Sie mit der Maus einen Begrenzungsrahmen um eine Gruppe von Keyframes.

5 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Zeitpunkt, an dem der erste Keyframe angezeigt werden soll, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- Wählen Sie einen anderen Clip aus, erweitern Sie die entsprechende Eigenschaft in der Eigenschaftenansicht, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Zeitpunkt, an dem der erste Keyframe angezeigt werden soll, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Kopieren und Einfügen von Keyframes im Schnittfenster

1 Zeigen Sie im Schnittfenster die zu kopierenden Keyframes an.

2 Wählen Sie einen oder mehrere Keyframes aus. (Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste, um mehrere Keyframes auszuwählen.)

3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

4 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip aus, in den die Keyframes eingefügt werden sollen.

5 Wählen Sie im Effekteigenschaftenmenü über dem Clip die Eigenschaft aus, in die die Keyframes eingefügt werden sollen. Falls die Eigenschaft nicht im Menü verfügbar ist, wenden Sie zunächst den Effekt an, in dem die Eigenschaft enthalten ist.

6 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf die Zeitposition, an der die Keyframes angezeigt werden sollen.

7 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Entfernen von Keyframes

Sie können einzelne Keyframes für eine Effekteigenschaft entfernen, alle Keyframes aus einer einzelnen Effekteigenschaft entfernen oder alle Keyframes aus allen Effekteigenschaften entfernen.

Verwandte Themen

„Entfernen von Effekten“ auf Seite 160

„Anwenden von Effekten und Anzeigen einer Vorschau“ auf Seite 156

Entfernen von Keyframes

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie den Clip aus und klicken Sie in der Effekteansicht des Aufgabenfensters auf „Effekte bearbeiten“, um ihn in der Eigenschaftenansicht anzuzeigen. (Klicken Sie auf „Keyframes anzeigen“, wenn der Keyframe-Abschnitt ausgeblendet ist. Sie müssen die Eigenschaftenansicht eventuell vergrößern, um den Keyframe-Abschnitt einzublenden.) Wählen Sie einen oder mehrere Keyframes aus, und drücken Sie die Entf-Taste. Sie können auch die Marke für die aktuelle Zeit in der Eigenschaftenansicht auf den Keyframe ziehen und auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ klicken.
- Klicken Sie im Schnittfenster über dem Clip auf das Effekteigenschaftenmenü (das schwarze Dreieck) und wählen Sie die Eigenschaft aus, die den Keyframe enthält. Markieren Sie den Keyframe und drücken Sie die Entf-Taste. Sie können die aktuelle Zeitmarke auch in den Keyframe ziehen und auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ klicken. Diese befindet sich unterhalb des Spurnamens im Schnittfenster.

Entfernen aller Keyframes aus einer Effekteigenschaft

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht des Aufgabenfensters auf „Effekte bearbeiten“.

3 Klicken Sie auf „Keyframes anzeigen“, wenn der Keyframe-Abschnitt ausgeblendet ist.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um alle Keyframes aus einer einzelnen Eigenschaft des Effekts zu entfernen, erweitern Sie den Effekt, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ links neben dem Eigenschaftennamen.
- Um alle Keyframes aus allen Eigenschaften des Effekts zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ rechts neben dem Namen des Effekts.

5 Klicken Sie auf „OK“, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Die Keyframes werden dauerhaft entfernt. Für die Eigenschaften werden die Werte an der aktuellen Zeitposition übernommen.

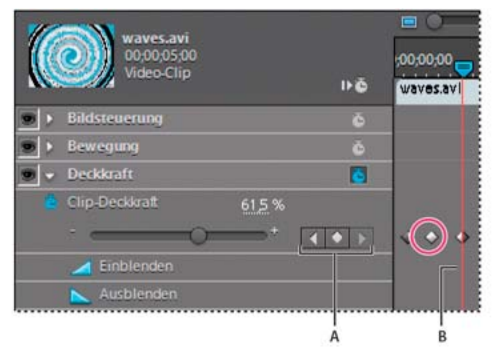
Sie können gelöschte Keyframes nicht wiederherstellen, indem Sie die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ erneut aktivieren. Klicken Sie stattdessen auf „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ oder löschen Sie die Aktion im Verlaufsfenster.

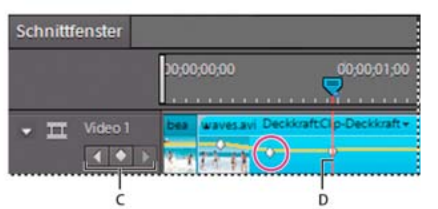
Anpassen von Keyframes

Auswählen von Keyframes

Sie können Keyframes entweder mit dem Keyframe-Navigator, insbesondere mit dem Auswahlwerkzeug, nacheinander auswählen oder Sie richten die Marke für die aktuelle Zeit in der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters an den Keyframes aus und wählen alle Keyframes für eine Eigenschaft aus.

Sowohl im Schnittfenster als auch in der Eigenschaftenansicht werden die ausgewählten Keyframes schattiert, während nicht ausgewählte Keyframes nicht schattiert werden. Außerdem wird die linke Hälfte der Anfangs-Keyframes und die rechte Hälfte der End-Keyframes dunkel angezeigt, jedoch nur in der Eigenschaftenansicht.





Keyframe-Navigator
***A.** Keyframe-Navigator in der Eigenschaftenansicht **B.** Marke für die aktuelle Zeit **C.** Keyframe-Navigator im Schnittfenster **D.** Marke für die aktuelle Zeit*

- Um die Marke für die aktuelle Zeit zum erwünschten Keyframe zu verschieben, klicken Sie im Keyframe-Navigator auf die Schaltfläche „Zum vorherigen Keyframe gehen“ oder auf die Schaltfläche „Zum nächsten Keyframe gehen“ (die sich im Schnittfenster unter dem Spurnamen und in der Eigenschaftenansicht rechts neben dem Eigenschaftennamen befinden).

- Einen spezifischen Keyframe wählen Sie aus, indem Sie das Auswahlwerkzeug aktivieren und auf den Keyframe klicken. (Wenn Sie das Werkzeug im Schnittfenster auf einem Keyframe positionieren, ändert sich der Cursor in das Keyframe-Bearbeitungssymbol .)
- Mehrere Keyframes wählen Sie aus, indem Sie das Auswahlwerkzeug aktivieren und bei gedrückter Umschalttaste auf die Keyframes klicken.
- Sie können auch alle Keyframes für eine Eigenschaft auswählen, indem Sie in der Eigenschaftenansicht auf den Eigenschaftennamen klicken. (Klicken Sie beispielsweise auf „Position“, um alle Positions-Keyframes für einen Clip auszuwählen.)
- Um die Marke für die aktuelle Zeit an einem Keyframe auszurichten, ziehen Sie diese in der Eigenschaftenansicht bei gedrückter Umschalttaste auf einen Keyframe.

Festlegen von Keyframe-Werten

Um einen Effekt zu animieren, geben Sie für die einzelnen Keyframes unterschiedliche Eigenschaftenwerte an. Keyframes können entweder in der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters oder im Schnittfenster geändert werden.

Die Änderung von Keyframe-Werten im Schnittfenster funktioniert am besten für einfache Anpassungen der Deckkraft und Lautstärke. Verwenden Sie für detailliertere Änderungen die Eigenschaftenansicht.

Verwandte Themen

„Animieren der Position eines Clips“ auf Seite 231

„Steuern von Änderungen zwischen Keyframes“ auf Seite 228

Festlegen von Keyframe-Werten in der Eigenschaftenansicht

Um den Wert eines vorhandenen Keyframes in der Eigenschaftenansicht zu ändern, positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf dem Keyframe. Wenn Sie einen Eigenschaftswert ändern, ohne dass ein Keyframe vorhanden ist, wird ein neuer Keyframe erstellt, wenn auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ geklickt wird.

1. Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.
2. Klicken Sie in der Effekteansicht des Aufgabenfensters auf „Effekte bearbeiten“.
3. Erweitern Sie in der Eigenschaftenansicht die Effekteigenschaft mit den Keyframes, für die Sie Werte festlegen möchten.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zum vorherigen Keyframe gehen“ oder „Zum nächsten Keyframe gehen“ , um den Keyframe auszuwählen.
5. Legen Sie den Eigenschaftswert durch Ziehen oder Eingeben fest.

Weitere Informationen über eine bestimmte Effekteigenschaft finden Sie in der „Effekte-Referenz“ auf Seite 180.

Festlegen von Keyframe-Werten im Schnittfenster

1. Klicken Sie im Schnittfenster auf das Effekteigenschaftenmenü (das schwarze Dreieck) über dem Clip und wählen Sie die zu ändernde Eigenschaft. (Sie müssen die Ansicht ggf. vergrößern, um das Menü einzublenden.)
2. Führen Sie mit dem Auswahlwerkzeug einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen einzelnen Keyframe zu ändern, ziehen Sie ihn. (Der Cursor ändert sich in das Keyframe-Bearbeitungssymbol .)

- Um mehrere oder nicht benachbarte Keyframes zu ändern, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste darauf und ziehen Sie sie. (Der Cursor ändert sich in das Keyframe-Bearbeitungssymbol .)
- Das Keyframe-Diagramm ändern Sie, indem Sie es ziehen. (Der Cursor ändert sich in das Skalabearbeitungssymbol .)

***Hinweis:** Während Sie den Keyframe bzw. das Diagramm ziehen, wird eine QuickInfo mit der Position und dem Wert angezeigt. Beachten Sie, dass die angezeigten Einheiten und Werte durch die Effekteigenschaft bestimmt werden.*

Verschieben von Keyframes

Wenn Sie Keyframes verschieben, verschieben Sie die Werte und Einstellungen, die sie enthalten. Durch das Verschieben von Keyframes lässt sich die Geschwindigkeit der Animationen schnell und einfach ändern. Je weiter weg die Keyframes verschoben werden, desto langsamer wird die Animation. Im Gegensatz dazu wird die Animation beschleunigt, wenn die Keyframes in die Nähe verschoben werden.

Sie können ausgewählte Keyframes auf Keyframes oder über Keyframes hinaus verschieben. Außerdem können Sie Keyframes über die In- und Out-Points des Clips hinaus verschieben, wobei Sie jedoch auf die Begrenzungen der Originalmedien beschränkt sind.

- Ziehen Sie zum Verschieben des Keyframes das Keyframe-Symbol an die gewünschte Zeitposition.
- Mehrere Keyframes verschieben Sie, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Keyframes klicken und diese Auswahl an die gewünschte Zeitposition verschieben. Alle ausgewählten Keyframes behalten ihre relative Position zueinander bei.

***Hinweis:** Der erste Keyframe verwendet immer das Symbol für den Anfangs-Keyframe und der letzte Keyframe das Symbol für den End-Keyframe . Wenn Sie einen mittleren Keyframe über den ersten oder letzten Keyframe hinaus verschieben, wird das Symbol entsprechend angepasst.*

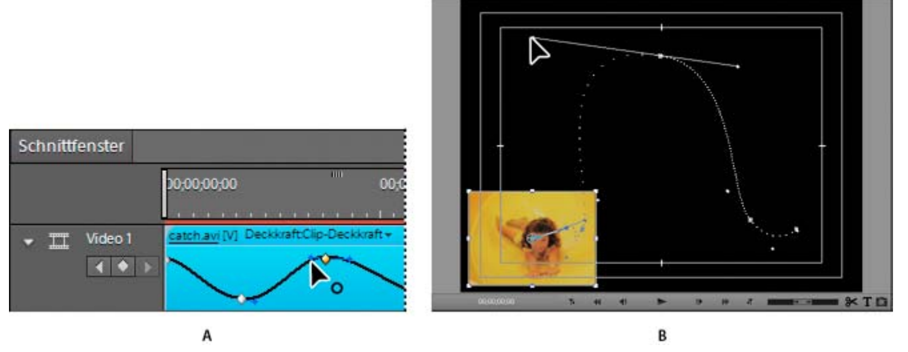
Steuern von Änderungen zwischen Keyframes

Steuerung der Änderungen durch Interpolation

Die Änderung zwischen den einzelnen Keyframes wird als *Interpolation* bezeichnet. Die Keyframe-Interpolation kann entweder *zeitlich* (zeitbezogen), *geometrisch* (raumbezogen) oder beides sein. Alle Keyframes in Adobe Premiere Elements verwenden die zeitliche Interpolation. Beim Animieren eines Effekts wie z. B. „Alpha-Glühen" wird die zeitliche Interpolation verwendet. Bei der Animation der Position eines Objekts wird die geometrische Interpolation verwendet, da die Interpolation entlang eines Bewegungspfads verlaufen muss.

Zusätzlich verwenden Keyframes entweder die lineare oder die Bézier-Interpolation. Standardmäßig wird in Adobe Premiere Elements die lineare Interpolation verwendet, durch die eine einheitliche Änderungsrate zwischen den Keyframes entsteht, was Animationen einen rhythmischen oder mechanischen Effekt verleiht. Verwenden Sie die Bézier-Interpolation, um die Rate zu ändern, in der die Effekteigenschaften von einem Keyframe zum nächsten wechseln.

Die Interpolationsmethoden für die Keyframes können variieren, so dass beispielsweise eine Eigenschaft im ersten Keyframe beschleunigt und im darauffolgenden Keyframe verlangsamt wird. Interpolationsmethoden sind besonders nützlich, um die Bewegungsgeschwindigkeit eines animierten Clips zu ändern.



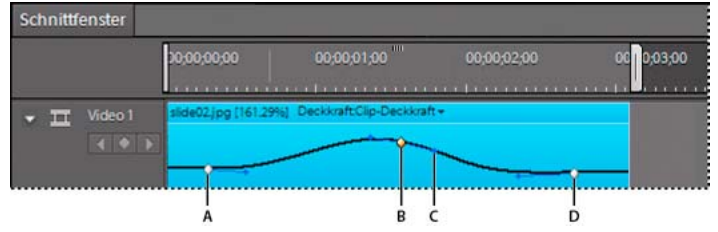
Keyframe-Interpolation anpassen
***A.** Anpassen des fließenden Verlaufs der zeitlichen Interpolation im Schnittfenster* ***B.** Anpassen des fließenden Verlaufs der geometrischen Interpolation im Monitorfenster*

Steuern der Änderungsrate bei Bézier-Interpolationen

Wenn Sie eine Bézier-Interpolationsmethode wählen, können Sie Bézier-Griffpunkte auf einen Keyframe ziehen. Bei diesen Griffen handelt es sich um bi-direktionale Steuerelemente, die die Kurve des Liniensegments zwischen Keyframes ändern. Die von Ihnen erstellte Kurve legt die Änderungsrate zwischen den Keyframes fest. Eine gerade Linie zwischen Keyframes würde beispielsweise eine Änderung in einer einzigen Rate vom Anfang bis zum Ende bewirken. Bei einer nach oben gewölbten Kurve würde die Änderung langsam anfangen, schnell beschleunigen und langsam enden.

Wenn Sie mit dem ersten oder letzten Keyframe in einer Animation arbeiten, werden die Bézier-Griffpunkte nur auf der rechten oder linken Seite des Keyframes angezeigt. Sie können nur die Ausgangskurve des ersten Keyframes und die Eingangskurve des zweiten Keyframes anpassen.

Wenn Sie in einer Animation mit einem Zwischen-Keyframe (Standard-Keyframe) arbeiten, werden die Bézier-Griffpunkte auf beiden Seiten des Keyframes angezeigt. Sie können sowohl die Ausgangs- als auch die Eingangskurve jedes Standard-Keyframes anpassen.



Erscheinungsbild von Bézier-Griffpunkten gemäß der Keyframe-Position
***A.** Anfangs-Keyframe* ***B.** Standard-Keyframe* ***C.** Keyframe-Griffpunkt* ***D.** End-Keyframe*

Hinzufügen oder Anpassen von Bézier-Griffpunkten

❖ Verwenden Sie das Schnittfenster, um die Rate der geometrischen oder zeitlichen Interpolation anzupassen und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sie fügen einem Keyframe Bézier-Griffpunkte hinzu, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Keyframe klicken und im Kontextmenü die Bézier-Interpolationsmethode auswählen.
- Ziehen Sie den Bézier-Griffpunkt nach oben oder unten, um die Neigung der Kurve anzupassen.
- Ziehen Sie den Bézier-Griffpunkt nach links oder rechts, um den Anwendungsbereich der Kurve anzupassen.

Bézier-Interpolationsmethoden

In Adobe Premiere Elements verfügen Sie je nach verwendetem Bézier-Interpolationstyp über unterschiedliche Ebenen für die Steuerung von Bézier-Kurven.

Bézier Die Bézier-Interpolation bietet die exakteste Anpassung der Pfadsegmentform auf beiden Seiten des Keyframes, da die Form manuell angepasst wird. Im Gegensatz zu anderen Interpolationsmethoden lassen sich die beiden Richtungsgriffpunkte eines Bézier-Keyframes voneinander unabhängig ziehen. Auf diese Weise können Sie einen kurvenförmigen Bewegungspfad erstellen, der abrupt in einen eckigen Verlauf übergeht. Diese Interpolationsmethode eignet sich ideal für das Zeichnen eines Bewegungspfades mit komplexem Formenverlauf.

Wenn Sie die Bézier-Interpolation auf den Keyframe einer Effekteigenschaft anwenden, wird auf beiden Seiten des Keyframes ein weicher Übergang erstellt. Die ursprüngliche Position der Richtungsgriffpunkte wird auf dieselbe Weise berechnet wie bei der automatischen Bézier-Interpolation.

Bézier, automatisch Erstellt eine fließende Änderungsrate innerhalb eines Keyframes.

Wenn Sie den Keyframe-Wert einer automatischen Bézier-Interpolation ändern, ändert sich automatisch auch die Position der Richtungsgriffpunkte, um die gleichmäßige Änderung der Rate zwischen den Keyframes zu erhalten. Diese Anpassungen ändern die Form der Segmente auf beiden Seiten des Keyframes. Wenn der vorherige und der folgende Keyframe ebenfalls die automatische Bézier-Interpolation verwenden, ändert sich auch die Form der Segmente auf der entfernten Seite des vorherigen und folgenden Keyframes. Wenn Sie in einer automatischen Bézier-Interpolation den Richtungsgriffpunkt manuell anpassen, ändern Sie den Keyframe in einen gleichmäßigen Bézier-Keyframe um.

Bézier, gleichmäßig Wie bei der automatischen Bézier-Interpolation wird auch bei der gleichmäßigen Bézier-Interpolation eine fließende Änderungsrate innerhalb eines Keyframes erzielt. Die Positionen der Richtungsgriffpunkte für die gleichmäßige Bézier-Interpolation legen Sie jedoch manuell fest. Bei den Anpassungen wird die Segmentform auf beiden Seiten des Keyframes geändert. Wenn Sie auf alle Keyframes einer Eigenschaft eine gleichmäßige Bézier-Interpolation anwenden, werden die Werte jedes einzelnen Keyframes so angepasst, dass fließende Änderungen der Rate entstehen. Beim Verschieben eines gleichmäßigen Bézier-Keyframes bleiben die fließenden Änderungen erhalten.

Identifizieren der Interpolationsmethode für einen Keyframe

1 Wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus und wählen Sie „Fenster“ > „Eigenschaften“.

2 Aktivieren Sie in der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters das Symbol für den Keyframe:

Linear Dies ist die Standardmethode. Die Werte werden hier gleichmäßig über die Zeit interpoliert.

Halten Die Werte werden nicht interpoliert, sondern bleiben bis zum nächsten Keyframe gleich.

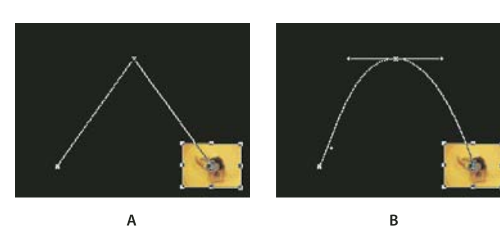
Bézier, automatisch Die Werte werden am Anfang und Ende des Keyframes gleichmäßig und natürlich interpoliert.

Sonstige Bei allen anderen Methoden wird dieses Symbol verwendet. Sie geben den fließenden Verlauf der Interpolation mit den Bézier-Griffpunkten oder mit den Befehlen „Langsam einschwenken“ und „Langsam ausschwenken“ in diesem Fall manuell an. (Bei Verwendung dieser Befehle werden die Werte am Anfang und Ende eines Keyframes langsamer angepasst.)

Ändern der Interpolationsmethode eines Keyframes

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Schnittfenster oder in der Eigenschaftenansicht („Fenster“ > „Eigenschaften“) mit der rechten Maustaste auf einen Keyframe und wählen Sie eine Interpolationsmethode. Um eine Interpolationsmethode für die zweite Hälfte des Keyframes zu wählen, klicken Sie ein zweites Mal mit der rechten Maustaste auf den Keyframe.
- Klicken Sie im Schnittfenster bei gedrückter Strg-Taste auf den Keyframe, um die verschiedenen Interpolationsmethoden anzuzeigen und eine auszuwählen.



Ändern der Keyframe-Interpolation
***A.** Linear-geometrischer Keyframe **B.** Bézier-Interpolation*

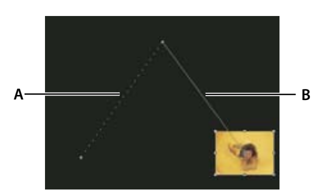
Verwenden Sie die Befehle „Langsam einschwenken“ und „Langsam ausschwenken“, um die Keyframe-Interpolation schnell anzupassen.

Animieren der Position eines Clips

Animieren von Clips

Sie können Animationen, Einschübe und geteilte Bilder erstellen, indem Sie den Clip direkt im Monitorfenster bearbeiten und im Schnittfenster bzw. in der Eigenschaftenansicht Keyframes festlegen. Durch Anpassen der Position und Skalierung eines Clips im Monitorfenster können Sie Clips in den darunter liegenden Spuren aufdecken und interessante Kompositionen erstellen.

Wenn Sie die Position eines Clips animieren, wird die Bewegung des Clips durch einen Bewegungspfad im Monitorfenster dargestellt. Kleine weiße X-Zeichen kennzeichnen die mit Keyframes versehenen Positionen, gepunktete Linien stellen Positionen auf interpolierten Frames dar und das kreisförmige Ankerpunktsymbol gibt den Mittelpunkt des Clips auf dem aktuellen Frame an. Die Abstände zwischen den Punkten geben die Geschwindigkeit zwischen den Keyframes an: große Abstände weisen auf eine schnelle Bewegung hin, während geringe Abstände zwischen den einzelnen Punkten eine langsamere Bewegung bedeuten.



Bewegungspfad im Monitorfenster
***A.** Zeitraffer **B.** Zeitlupe*

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie im Monitorfenster auf den Clip. An der Umrandung des Clips werden daraufhin Griffpunkte eingeblendet.

Hinweis: *Sollten diese Griffpunkte nicht zu sehen sein, müssen Sie das Monitorfenster verkleinern, bis der graue Arbeitsbereich angezeigt wird.*

3 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Schnittfenster an den gewünschten Anfang der Animation, d. h. an einen beliebigen Frame zwischen dem aktuellen In- und Out-Point des Clips.

4 Erweitern Sie in der Eigenschaftenansicht („Fenster“ > „Eigenschaften“) den Bewegungseffekt und klicken Sie auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ . An der Marke für die aktuelle Zeit wird jeweils ein Keyframe-Symbol für jede Eigenschaft angezeigt. (Klicken Sie auf „Keyframes anzeigen“, wenn der Keyframe-Abschnitt ausgeblendet ist. Sie müssen die Eigenschaftenansicht eventuell vergrößern, um den Keyframe-Abschnitt einzublenden.)

5 Ändern Sie im Monitorfenster den Keyframe-Wert, indem Sie den Cursor in der Nähe eines der acht quadratischen Griffpunkte des Clips platzieren und eines der folgenden Werkzeuge auswählen:

Auswahlcursor Hiermit legen Sie den Positionswert fest.

Drehcursor Hiermit legen Sie den Wert für die Drehung fest.

Skalierungscursor Hiermit legen Sie den Skalierungswert fest.

Hinweis: *Wenn die Griffpunkte des Clips nicht mehr angezeigt werden, wählen Sie den Bewegungseffekt in der Eigenschaftenansicht erneut aus.*

6 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Schnittfenster oder in der Eigenschaftenansicht an die Position, an der Sie einen Keyframe mit neuen Werten erstellen möchten.

7 Legen Sie im Monitorfenster neue Werte fest, indem Sie den Clip wie in Schritt 5 beschrieben bearbeiten. An der Marke für die aktuelle Zeit wird ein neuer Keyframe angezeigt.

8 Wiederholen Sie ggf. Schritt 6 und 7.

Blenden Sie den Arbeitsbereich ein, wenn Sie den Clip außerhalb des Bildschirms platzieren möchten. Der Arbeitsbereich befindet sich außerhalb des sichtbaren Bildschirmbereichs.

Verwandte Themen

„Standardeffekte und fixierte Effekte“ auf Seite 154

Animieren der fixierten Deckkraft- und Lautstärkeeffekte

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Klicken Sie in der Effekteansicht des Aufgabenfensters auf „Effekte bearbeiten“.

3 Positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit in der Eigenschaftenansicht an der Stelle, an der die Animation beginnen soll.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einblenden“ .

5 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die Position, an der die Animation enden soll.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausblenden“ .

Anpassen des Bewegungspfads eines Clips

Sie passen den Bewegungspfad an, indem Sie im Monitorfenster den Positions-Keyframe (durch ein weißes X gekennzeichnet) ziehen.

1 Wählen Sie im Schnittfenster einen Clip aus, der über Bewegungseffekt-Keyframes verfügt.

2 Klicken Sie im Monitorfenster auf den Clip. Der zugehörige Bewegungspfad wird daraufhin eingeblendet.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen vorhandenen Keyframe zu verschieben, ziehen Sie den Keyframe-Griffpunkt in das Monitorfenster.
- Um einen neuen Positions-Keyframe zu erstellen, setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit zwischen vorhandene Keyframes und ziehen Sie das Bild in das Monitorfenster. Es wird ein neuer Keyframe angezeigt.


Um das Timing von Keyframes zu ändern, verschieben Sie die Keyframes in der Eigenschaftenansicht.

Verwandte Themen

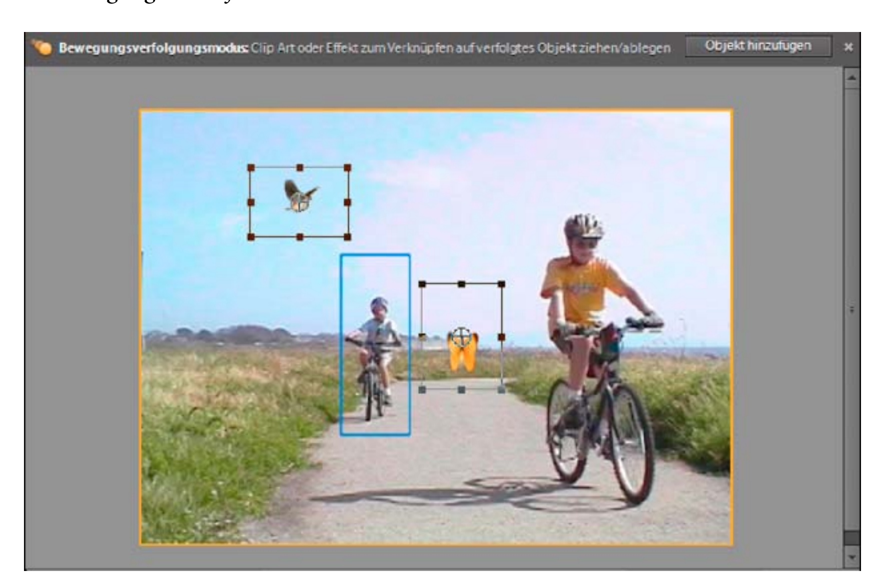
„Standardeffekte und fixierte Effekte“ auf Seite 154

„Verschieben von Keyframes“ auf Seite 228

Bewegungsverfolgungseffekt

Sie können bestimmten Bereichen eines Clips grafische Elemente wie Clip Arts oder Beschriftungen (etwa als Gedanken- oder Sprechblasen) hinzufügen. Zum Beispiel könnte Ihr Clip eine Person zeigen, die im Park spazieren geht. Jetzt möchten Sie neben Person A einen Schmetterling zeigen. Der Schmetterling soll außerdem der Bewegung von Person A folgen. Mit Adobe® Premiere® Elements 10 kann dieser Effekt erreicht werden.
Adobe Premiere Elements verfolgt die Bewegung der Person und erstellt einen Bewegungsdatenpfad. Bei der Analyse von Clips mithilfe der automatischen Analyse werden Bewegungsdatenpfade erstellt. Wenn Sie einen noch nicht analysierten Clip im Schnitt- oder im Szenenfenster platzieren, wird dieser automatisch analysiert. Wenn Sie einem sich bewegenden Objekt eine Clip Art hinzufügen möchten, wird die Clip Art nicht an die Größe des Objekts angepasst. Wenn Sie zum Beispiel eine Person verfolgen, die sich auf die Kamera zubewegt, und dieser eine Clip Art hinzufügen, wird die Größe der Clip Art nicht an die sich verändernde Größe der gefilmten Person angepasst.

Die Bewegungsverfolgung funktioniert am besten bei Clips mit minimaler Kamerabewegung und eindeutigen Bewegungsverläufen.



Bewegungsverfolgung

Manuelle Bewegungsverfolgung

Mit Adobe Premiere Elements können Sie den manuellen Bewegungsverfolgungsmodus aktivieren.

1 Ziehen Sie den Clip in das Schnittfenster oder in das Szenenfenster.

2 Klicken Sie auf einen Clip im Schnittfenster oder im Szenenfenster und anschließend auf das Symbol zur Bewegungsverfolgung .

Das Dialogfenster „Bewegungsverfolgung“ wird angezeigt.

3 Klicken Sie auf „Nein“, um den manuellen Bewegungsverfolgungsmodus zu aktivieren. In diesem Modus können Sie ein Objekt zur manuellen Bewegungsverfolgung markieren. Weitere Informationen über das Markieren von Objekten zur manuellen Bewegungsverfolgung finden Sie im Kapitel „Bewegungsverfolgung unanalysierter Clips im Schnitt- oder Szenenfenster“ auf Seite 235

Hinweis: *Stellen Sie sicher, dass Sie das entsprechende Objekt korrekt markieren, um eine fehlerhaft ausgeführte Bewegungsverfolgung im manuellen Modus zu verhindern. Wenn das gewünschte Objekt beispielsweise der Kopf einer Person ist, sollten die Außenlinien des Feldes den Kopf genau umrahmen. Dabei sollten keine größeren leeren Flächen entstehen.*

Bewegungsverfolgung unanalysierter Clips im Arbeitsbereich „Projekt“

Bei unanalysierten Clips können Sie die Bewegungsverfolgung beginnen, indem Sie diese zunächst im Arbeitsbereich „Projekt“ analysieren.

1 Klicken Sie hierzu im Arbeitsbereich „Projekt“ mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Automatische Analyse durchführen“.

Hinweis: *Der Clip wird mithilfe der automatischen Analyse analysiert. Die Voreinstellungen der automatischen Analyse sind im Elements Organizer festgelegt. Sie können Filter, die mit dem Elements Organizer analysiert werden sollen, auswählen oder deren Auswahl aufheben. Wählen Sie bei der Bewegungsverfolgung in den Voreinstellungen der automatischen Analyse den Objektbewegungsfilter aus..*

2 Platzieren Sie den analysierten Clip im Schnitt- oder im Szenenfenster.

3 Um den Bewegungsverfolgungsmodus zu aktivieren, klicken Sie auf das Symbol für die Bewegungsverfolgung links neben der Zoomsteuerung.

4 Im Bewegungsverfolgungsmodus werden im Monitorfenster nur die Inhalte des ausgewählten Clips, nicht eine Gesamtansicht aller Clips angezeigt. Automatisch verfolgte Objekte werden im Monitorfenster mit gelben Frames hervorgehoben.

Hinweis: *Zusätzlich zu den automatisch verfolgten Objekten können Sie Objekte manuell für die Bewegungsverfolgung markieren. Klicken Sie zur Markierung von Objekten für die Bewegungsverfolgung auf „Objekt hinzufügen“.*

5 Ziehen Sie eine Clip Art-Grafik in das Monitorfenster. Sie können die Clip Art-Grafik einem verfolgten Objekt (Frame) hinzufügen, wenn dessen Markierung von Gelb in Blau wechselt. Außerdem können Sie dem verfolgten Objekt Effekte hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Effektmaske“ auf Seite 236

Hinweis: *Beim Ziehen der Clip Art wird eines der verfolgten Objekte automatisch markiert. Wenn Sie ein anderes Objekt auswählen möchten, ziehen Sie die Clip Art über das gewünschte Objekt, bis die blaue Markierung auf dieses wechselt.*

6 Positionieren Sie die Clip Art in dem gewünschten Objekt und lassen Sie die Maustaste los, um die Clip Art an den Bewegungspfad anzufügen.

Wichtig: *Sie können die Verlinkung einer an ein Objekt angefügten Clip Art nicht aufheben und diese an ein anderes Objekt anfügen. Wenn Sie die Clip Art jedoch an ein falsches Objekt angefügt und den Clip in den Monitor gezogen haben, können Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Clip Art klicken und sie löschen. Ziehen Sie die Clip Art anschließend auf das gewünschte Objekt.*

7 Um die Clip Art auf den Bewegungspfad anzuwenden und die erforderlichen Keyframes zu erzeugen, klicken Sie in das Schnitt- oder Szenenfenster, um den Bewegungsverfolgungsmodus zu verlassen.

Wichtig: *Um Keyframes zu erzeugen, können Sie in der Playersteuerung des Monitorfensters auf die Navigationsschaltfläche zum nächsten Frame klicken.*

Bewegungsverfolgung unanalysierter Clips im Schnitt- oder Szenenfenster

Folgen Sie den unten aufgeführten Schritten, um die Bewegungsverfolgung zu starten.

1 Ziehen Sie den Clip in das Schnittfenster oder in das Szenenfenster.

2 Klicken Sie auf einen Clip im Schnittfenster oder im Szenenfenster und anschließend auf das Symbol zur Bewegungsverfolgung .

Das Dialogfenster „Bewegungsverfolgung“ wird angezeigt.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Ja“, um den Clip zu analysieren. Die Analyse wird ausschließlich für den Bewegungsverfolgungsfilter ausgeführt. Der Bewegungsverfolgungsmodus ist aktiviert. Im Bewegungsverfolgungsmodus werden im Monitorfenster nur die Inhalte des ausgewählten Clips, nicht eine Gesamtansicht aller Clips angezeigt. Automatisch verfolgte Objekte werden im Monitorfenster mit gelben Frames hervorgehoben.
- Klicken Sie auf „Nein“, um den manuellen Bewegungsverfolgungsmodus zu aktivieren. In diesem Modus können Sie ein Objekt zur manuellen Bewegungsverfolgung markieren.

Hinweis: *Wenn Sie „Ja“ wählen, fahren Sie mit Schritt 5 fort. Wenn Sie „Nein“ wählen, fahren Sie mit Schritt 4 fort.*

4 Ziehen Sie den angezeigten Frame auf das Objekt, um dieses zu markieren. und klicken Sie anschließend auf „Objekt verfolgen“. Das verfolgte Objekt wird als gelber Frame angezeigt. Wenn Sie mehrere Objekt verfolgen möchten, klicken Sie zum hinzufügen neuer Objekte erneut auf „Objekt hinzufügen“.

5 Ziehen Sie eine Clip Art-Grafik in das Monitorfenster. Sie können die Clip Art-Grafik einem verfolgten Objekt (Frame) hinzufügen, wenn dessen Markierung von Gelb in Blau wechselt. Außerdem können Sie dem verfolgten Objekt Effekte hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Effektmaske“ auf Seite 236

Hinweis: *Beim Ziehen der Clip Art wird eines der verfolgten Objekte automatisch markiert. Wenn Sie ein anderes Objekt auswählen möchten, ziehen Sie die Clip Art über das gewünschte Objekt, bis die blaue Markierung auf dieses wechselt.*

6 Positionieren Sie die Clip Art in dem gewünschten Objekt und lassen Sie die Maustaste los, um die Clip Art an den Bewegungspfad anzufügen.

Wichtig: *Sie können die Verlinkung einer an ein Objekt angefügten Clip Art nicht aufheben und diese an ein anderes Objekt anfügen. Wenn Sie die Clip Art jedoch an ein falsches Objekt angefügt und den Clip in den Monitor gezogen haben, können Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Clip Art klicken und sie löschen. Ziehen Sie die Clip Art anschließend auf das gewünschte Objekt.*

7 Um die Clip Art auf den Bewegungspfad anzuwenden und die erforderlichen Keyframes zu erzeugen, klicken Sie in das Schnitt- oder Szenenfenster, um den Bewegungsverfolgungsmodus zu verlassen.

Wichtig: *Um Keyframes zu erzeugen, können Sie in der Playersteuerung des Monitorfensters auf die Navigationsschaltfläche zum nächsten Frame klicken.*

Bewegungsverfolgung analysierter Clips

1 Platzieren Sie den analysierten Clip im Schnitt- oder im Szenenfenster.

2. Um den Bewegungsverfolgungsmodus zu aktivieren, klicken Sie auf das Symbol für die Bewegungsverfolgung  links neben der Zoomsteuerung.
3. Im Bewegungsverfolgungsmodus werden im Monitorfenster nur die Inhalte des ausgewählten Clips, nicht eine Gesamtansicht aller Clips angezeigt. Automatisch verfolgte Objekte werden im Monitorfenster mit gelben Frames hervorgehoben.

Hinweis: *Zusätzlich zu den automatisch verfolgten Objekten können Sie Objekte manuell für die Bewegungsverfolgung markieren. Klicken Sie zur Markierung von Objekten für die Bewegungsverfolgung auf „Objekt hinzufügen“.*

4. Ziehen Sie eine Clip Art-Grafik in das Monitorfenster. Sie können die Clip Art-Grafik einem verfolgten Objekt (Frame) hinzufügen, wenn dessen Markierung von Gelb in Blau wechselt. Außerdem können Sie dem verfolgten Objekt Effekte hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Effektmaske“ auf Seite 236

Hinweis: *Beim Ziehen der Clip Art wird eines der verfolgten Objekte automatisch markiert. Wenn Sie ein anderes Objekt auswählen möchten, ziehen Sie die Clip Art über das gewünschte Objekt, bis die blaue Markierung auf dieses wechselt.*

5. Positionieren Sie die Clip Art in dem gewünschten Objekt und lassen Sie die Maustaste los, um die Clip Art an den Bewegungspfad anzufügen.

Wichtig: *Sie können die Verlinkung einer an ein Objekt angefügten Clip Art nicht aufheben und diese an ein anderes Objekt anfügen. Wenn Sie die Clip Art jedoch an ein falsches Objekt angefügt und den Clip in den Monitor gezogen haben, können Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Clip Art klicken und sie löschen. Ziehen Sie die Clip Art anschließend auf das gewünschte Objekt.*

6. Um das Bild auf den Bewegungspfad anzuwenden und die erforderlichen Keyframes zu erzeugen, klicken Sie in das Zeit- oder Szenenfenster, um den Bewegungsverfolgungsmodus zu verlassen.

Wichtig: *Um Keyframes zu erzeugen, können Sie in der Playersteuerung des Monitorfensters auf die Navigationsschaltfläche zum nächsten Frame klicken.*

Effektmaske

Mit der Effektmaske können Sie auf den ausgewählten Bereich eines Clips Effekte anwenden.

1. Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Effektmaske“ > „Anwenden“. Im Monitorfenster wird ein Rechteck angezeigt, das den Bereich markiert, für den die Effektmaske angewendet werden soll. Ziehen Sie das Rechteck auf den Bereich, auf den Sie die Effektmaske anwenden möchten. Sie können die Größe des Rechtecks mithilfe der Ziehpunkte ändern.

   Hinweis: *Sie können auch auf „Clip“ > „Effektmaske“ > „Anwenden“ klicken.*

3. Wählen Sie im Aufgabenfenster „Bearbeiten“ > „Effekte“.
4. Wählen Sie den gewünschten Effekt aus und klicken Sie auf „Anwenden“.

Der Effekt wird zu dem im Clip ausgewählten Bereich hinzugefügt. Zuvor hinzugefügte Objekte werden der Maske ebenfalls hinzugefügt.

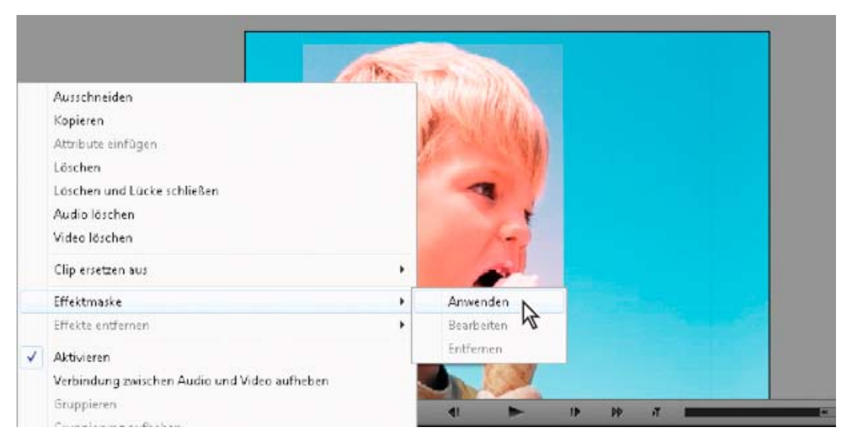
Sie können Effektmasken auch im Bewegungsverfolgungsmodus anwenden.

1. Wählen Sie im Schnittfenster oder im Szenenfenster einen Clip aus.
2. Wählen Sie den gewünschten Clip aus und klicken Sie auf , um den Bewegungsverfolgungsmodus zu aktivieren.
3. Wählen Sie eines der verfolgten Objekte aus (durch einen gelben Frame angezeigt).

4 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Effekte“.

5 Ziehen Sie den gewünschten Effekt auf das verfolgte Objekt im Monitorfenster.

Die Effektmaske wird automatisch angewendet und die Maske bewegt sich mit dem Objekt. Wenn Sie mehrere Effekte auf einen Clip anwenden, verwenden diese dieselbe Maske.



Effektmaske

Bearbeiten oder Löschen einer Effektmaske

Führen Sie zur Bearbeitung einer Effektmaske einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Effektmaske“ > „Bearbeiten“.
- Wählen Sie „Clip“ > „Effektmaske“ > „Bearbeiten“.

Die angewendete Maske wird ausgewählt. Sie können ihre Größe ändern, die Maske verschieben und Effekte hinzufügen oder entfernen.

Führen Sie zum Entfernen einer Effektmaske einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Clip und wählen Sie „Effektmaske“ > „Entfernen“.
- Wählen Sie „Clip“ > „Effektmaske“ > „Entfernen“.

Die Maske wird entfernt, und die hinzugefügten Effekte werden auf den gesamten Clip angewendet.

Kapitel 12: Erstellen von Titeln

In Adobe Premiere Elements können benutzerdefinierte Titel und Bilder erstellt werden. Titel werden für verschiedene Zwecke verwendet, die vom Identifizieren von Personen und Orten auf dem Bildschirm bis zur Bereitstellung eines Abspanns im Filmstil reichen. Sie können einen eigenen Titeltext erstellen, der über einem vorhandenen Videoclip angezeigt wird, oder eine der vorhandenen Titelvorlagen verwenden. Zusätzlich können Sie den Titeltext ablaufen lassen, ausblenden oder größer werden lassen, einen der vorhandenen Textstile anwenden oder den Text beliebig formatieren und farbig gestalten.

Erstellen und Zuschneiden von Titeln

Überlagern von Titeln

Bevor Sie einen Titel erstellen, müssen Sie dafür einen Platz auswählen. Standardmäßig wird der erste Videoclip in dem Projekt mit dem Titel, der im Titelmenü neu erstellt wurde, überlagert. Sie können den Titel jedoch auch ohne darunter liegendem Video in einem leeren Bereich im Schnittfenster platzieren. Wenn Sie sich für die zweite Möglichkeit entscheiden, können Sie später nachträglich durch Ziehen und Ablegen eine Überlagerung einrichten.



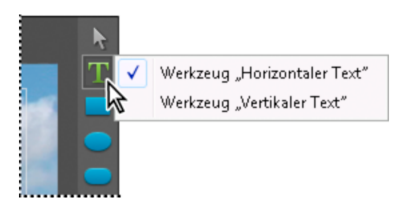
Überlagern eines Titels

Wenn Sie einen Titel in einem leeren Bereich erstellen, platziert Adobe Premiere Elements diesen in der Videospur 1 des Schnittfensters und in einem leeren Zielbereich des Szenenfensters.

Hinweis: *Wenn Sie im Szenenfenster einen Clip auf einen Titel ziehen oder einen Clip in einer Spur über dem Titel im Schnittfenster platzieren, verdeckt der Clip den Titel, so dass dieser in der Regel aus dem Monitorfenster verschwindet. Wenn Sie den Titel wieder anzeigen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Schnittfenster“ und ziehen Sie den Titel auf eine Videospur oberhalb der Spur mit dem Clip.*

Erstellen eines Standbildtitels

Die Titelschrift-Werkzeuge in Adobe Premiere Elements sind leistungsfähig und dennoch einfach in der Handhabung. Zur Titelerstellung können alle auf dem Computer installierten Schriften verwendet werden. Außerdem können anhand der Formerstellungs-Werkzeuge Grafikobjekte erstellt werden. Sie können auch eine im Lieferumfang enthaltene Vorlage, einen vordefinierten Textstil oder ein Bild verwenden. Der Text in Titeln kann entweder horizontal oder vertikal verlaufen. Sie können Titel dehnen oder stauchen und sie mit Farbe oder einem Schatten versehen.



Auswählen eines horizontalen oder vertikalen Titels

1 Führen Sie im Schnitt- oder Szenenfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen Videoclip mit einem neuen Titel zu überlagern, wählen Sie den Clip aus.
- Um einen Titel ohne darunter liegendes Video hinzuzufügen, wählen Sie den ersten Clip im Schnitt- oder Szenenfenster aus. Klicken Sie in der Projektansicht im Aufgabenfenster auf „Medien", klicken Sie auf die Schaltfläche „Neues Objekt" und wählen Sie die Option „Schwarzstreifen". Ziehen Sie im Schnitt- oder Szenenfenster den neuen Schwarzstreifen-Videoclip an den Anfang des Films.
- Um einen Titel ohne darunter liegendes Video hinzuzufügen, klicken Sie im Monitorfenster auf das T-Symbol. Ein Standardtitel mit schwarzem Hintergrund wird automatisch erstellt.

2 Wählen Sie den überlagerten Clip oder den Schwarzstreifen-Videoclip aus und klicken Sie auf „Projekt" > „Medien". Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Neues Objekt". Wählen Sie einen Titel aus dem Kontextmenü aus.

In Adobe Premiere Elements wird Standardtext im Monitorfenster im Modus zur Titelbearbeitung platziert.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie einen horizontalen Titel hinzufügen möchten, doppelklicken Sie auf den Standardtext, und überschreiben Sie diesen.
- Wenn Sie einen vertikalen Text hinzufügen möchten, halten Sie die Werkzeugschaltfläche gedrückt. Wählen Sie anschließend das Werkzeug für vertikalen Text. Klicken Sie auf einen Punkt im Monitorfenster und geben Sie Ihren Titel ein.

4 Klicken Sie im Monitorfenster auf das Auswahlwerkzeug und positionieren Sie den Text wie gewünscht neu.

Der Titel wird gespeichert und der Medienansicht im Aufgabenfenster sowie dem Schnitt- oder Szenenfenster hinzugefügt.

Verwandte Themen

„Erstellen eines Titels aus einer Vorlage" auf Seite 243

„Exportieren einer Titeldatei" auf Seite 259

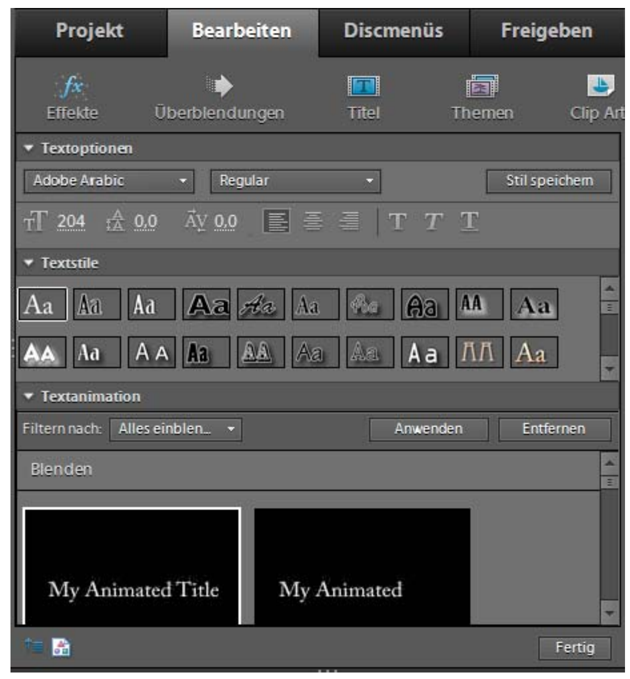
„Bearbeiten und Formatieren von Text" auf Seite 245

„Anwenden von Stilen auf Text und Grafik" auf Seite 248

Erstellen eines Titels mit animiertem Text

Sie können ganz einfach eine vorgegebene Animation auf einen Standbildtitel anwenden. Mit *voreingestellten Textanimationen* können die Zeichen im Titel schnell und einfach animiert werden. Dabei werden die Zeichen eingeblendet, tauchen in der Ansicht auf oder „fliegen“ vom oberen oder unteren Bildschirmrand aus in den Bildschirm. Wenn beispielsweise die Vorgabe zum Einblenden von Zeichen verwendet wird, wird jedes einzelne Zeichen im Titel eingeblendet, bis der Titel vollständig ist.

Um eine Vorschau einer Animation anzuzeigen, platzieren Sie den Cursor im Bereich „Textanimation“ des Aufgabenfensters über der Animationsminiaturansicht. (Zur Anzeige des Bereichs „Textanimation“ müssen Sie einen Titel auswählen, sodass sich das Aufgabenfenster in der Titelbearbeitungsansicht befindet.)



Steuerelemente für Textanimationen

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Szenenfenster den überlagerten Clip aus. Klicken Sie im Monitorfenster auf den Clip und doppelklicken Sie dann auf den Titeltext.
- Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf den Titelclip.

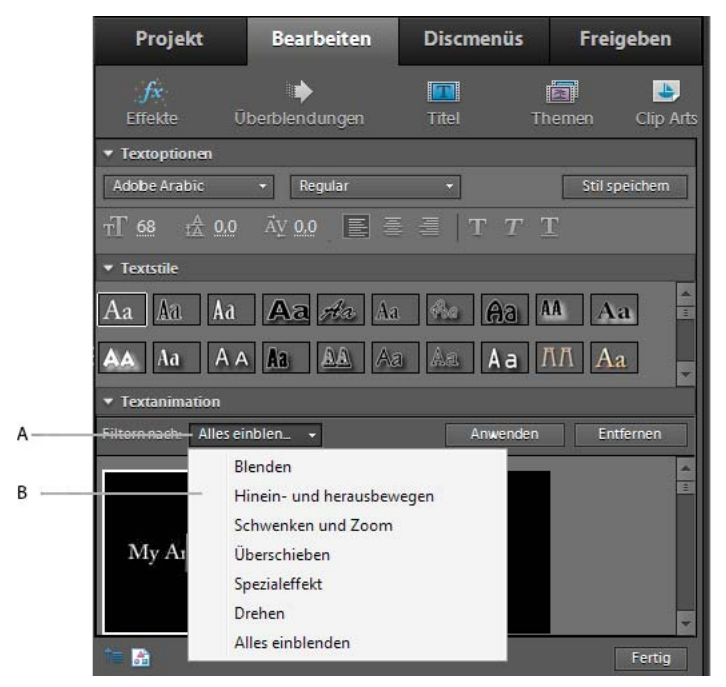
Im Aufgabenfenster werden nun die Textoptionen angezeigt.

2 Wählen Sie im Aufgabenfenster unter „Textanimation“ eine Vorgabeanimation aus.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Vorgabe auf den Titel anzuwenden:

- Klicken Sie auf „Anwenden“.
- Ziehen Sie die Vorgabe in das Monitorfenster und legen Sie sie oben auf dem Titeltext ab.

4 Klicken Sie unten im Aufgabenfenster auf „Fertig“, um die Ansicht zur Titelbearbeitung zu schließen.



Textanimationsvorgaben
A. *Textanimationsvorgaben* ***B.*** *Vorgabekategorie-Menüs*

Hinweis: *Um eine Animation aus einem Titel zu entfernen, wählen Sie den Titeltext aus und klicken in der oberen rechten Ecke des Bereichs „Textanimation" im Aufgabenfenster auf „Entfernen".*

Erstellen von rollenden oder kriechenden Titeln

Während für einige Projekte statische Titel, Grafiken und Bilder ausreichend sind, benötigen Sie für andere Projekte Titel, die sich bewegen. Mit den Optionen zum Rollen und Kriechen können Sie umgehend professionelle Filmtitel erstellen. Die Länge des Titels im Schnittfenster bestimmt die Geschwindigkeit der Bewegung. Je länger der Titelclip ist, desto langsamer ist die Geschwindigkeit.

In *rollenden Titeln* bewegen sich die Zeichen vertikal über den Bildschirm.

In *kriechenden Titeln* bewegen sich die Zeichen horizontal über den Bildschirm.

Mit *Keyframes* können die Zeichen über einen benutzerdefinierten Pfad bewegt werden, der erstellt wird, indem Sie Keyframes für verschiedene Positionen und Zeitpunkte festlegen.

Hinweis: *Zu Titeln, die eine vorgegebene Animation verwenden, können Sie weder rollende noch kriechende Animationen hinzufügen. Es können auch keine Keyframes darauf angewendet werden. Wenn Sie eine vorgegebene Animation verwenden, werden alle Einstellungen für rollende und kriechende Animationen und Keyframes überschrieben.*

Verwenden Sie die Rollen/Kriechen-Optionen, um aus einem rollenden Titel einen kriechenden Titel zu erstellen oder umgekehrt und legen Sie die Richtung und den Zeitpunkt für den Titel fest.



Ein rollender Titel wird häufig für den Abspann der an der Produktion beteiligten Mitarbeiternamen verwendet.

Verwandte Themen

„Animieren der Position eines Clips“ auf Seite 231

Erstellen von rollenden oder kriechenden Titeln

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen rollenden Titel zu erstellen, wählen Sie „Titel“ > „Neuer Titel“ > „Standard-Rollen“.
- Um einen kriechenden Titel zu erstellen, wählen Sie „Titel“ > „Neuer Titel“ > „Standard-Kriechen“.

2 Erstellen Sie die Text- und Grafikobjekte für Titel. Mit den Bildlaufleisten im Monitorfenster können Sie Titelbereiche außerhalb des Bildschirms anzeigen. Sobald Sie den Titel zum Szenen- oder Schnittfenster hinzufügen, kriechen oder rollen die Bereiche außerhalb des Bildschirms in den sichtbaren Bereich.

3 Klicken Sie am unteren Rand des Aufgabenfensters auf die Schaltfläche „Rollen/Kriechen-Optionen“ .

4 Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen für die Optionen vor und klicken Sie auf „OK“.

***Hinweis:** Die Richtung kann nur bei kriechenden Titeln festgelegt werden. Rollende Titel bewegen sich immer von unten nach oben auf dem Bildschirm.*

Einrichten der „Rollen/Kriechen-Optionen“

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Szenenfenster den überlagerten Clip aus. Klicken Sie im Monitorfenster auf den Clip und doppelklicken Sie dann auf den Titeltext.
- Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf den Titelclip. (Blättern Sie gegebenenfalls in den Videospuren nach oben zur Videospur 2.)

Im Aufgabenfenster werden nun die Textoptionen angezeigt.

2 Klicken Sie am unteren Rand des Aufgabenfensters auf die Schaltfläche „Rollen/Kriechen-Optionen“ und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen für die Optionen vor. Klicken Sie im Monitorfenster außerhalb des Textfelds, um den konvertierten Titel zu speichern.

Titeltyp Legt den gewünschten Typ des Titels fest. Die Textfelder für kriechende und rollende Titel gehen über den Bildschirmrand hinaus, wenn Sie diesen in einen statischen Titel umwandeln.

In Bildschirm herein Legt fest, dass der kriechende bzw. rollende Textlauf außerhalb des Bildschirms beginnt und in den sichtbaren Bereich verläuft.

Aus Bildschirm heraus Der kriechende bzw. rollende Textlauf wird fortgesetzt, bis die Objekte nicht mehr sichtbar sind.

Vorlauf Legt die Anzahl der Frames fest, die abgespielt werden, bevor der kriechende bzw. rollende Textlauf beginnt.

Langsam einschwenken Legt die Anzahl der Frames fest, während derer sich der Titel mit langsam steigernder Geschwindigkeit rollend bzw. kriechend bewegt, bis er die Wiedergabegeschwindigkeit erreicht hat.

Langsam ausschwenken Legt die Anzahl der Frames fest, während derer sich der Titel mit langsam abnehmender Geschwindigkeit kriechend bzw. rollend bewegt, bis der Textlauf beendet ist.

Abspann Legt die Anzahl der Frames fest, die nach dem kriechenden bzw. rollenden Textlauf abgespielt werden.

Nach links kriechen und nach rechts kriechen Legt die Richtung des kriechenden Textlaufs fest.

Erstellen eines Titels aus einer Vorlage

Die in Adobe Premiere Elements enthaltenen Titelvorlagen bieten unterschiedliche Themen und vordefinierte Layouts, mit denen Titel schnell und einfach entworfen werden können. Einige Vorlagen enthalten Bildelemente, die zu typischen Filmthemen passen, wie z. B. zur Geburt eines Kinds oder zu Urlaubseindrücken. Andere wiederum enthalten Beispieltext, den Sie z. B. durch einen Abspann für einen Film ersetzen können. Einige Vorlagen haben einen durchsichtigen Hintergrund (schwarz), so dass ein Video hinter dem Titel sichtbar ist, andere sind wiederum gänzlich deckend.

Jedes Text- oder Grafikobjekt in einer Vorlage kann einfach geändert werden, indem es ausgewählt und entweder gelöscht oder überschrieben wird. Außerdem können dem Titel Objekte hinzugefügt werden. Wenn Sie Änderungen vornehmen, wird die spezifische Version des Titels zusammen mit dem Projekt gespeichert, ohne dass sich die Änderungen auf die zugrunde liegende Vorlage auswirken.

Hinweis: *Wenn Sie eine neue Vorlage anwenden, überlagern die Inhalte der neuen Vorlage die vorhandenen Vorlageninhalte.*

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Bearbeiten“ und dann auf „Titel“ .

2 Wählen Sie über die Auswahl von Vorlagenkategorien aus den zwei Titelmenüs eine Vorlage aus.

Titelvorlagen können im Schnitt- oder Szenenfenster hinzugefügt werden.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, wenn Sie im Szenenfenster arbeiten:

- Ziehen Sie die Titelvorlage aus dem Aufgabenfenster in einen der Zielbereiche des Szenenfensters. Enthält der Zielbereich einen Clip, wird dieser nach rechts verschoben, um Platz für den neuen Titel zu schaffen.
- Wählen Sie im Szenenfenster einen Clip aus und ziehen Sie die Vorlage aus dem Aufgabenfenster in das Monitorfenster. Der ausgewählte Clip wird mit dem neuen Titel überlagert.
- Wählen Sie den Clip im Szenenfenster aus, wählen Sie die gewünschte Vorlage und klicken Sie auf „Anwenden“.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, wenn Sie im Schnittfenster arbeiten:

- Ziehen Sie die Titelvorlage aus dem Aufgabenfenster auf eine beliebige Position in einer Videospur im Schnittfenster.
- Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeitposition auf die gewünschte Position für den Titel und ziehen Sie die Vorlage in das Monitorfenster.
- Wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus, wählen Sie die gewünschte Vorlage und klicken Sie auf „Anwenden“.

5 Ändern Sie den ggf. den Titel entsprechend Ihren Anforderungen.

Verwandte Themen

„Hinzufügen von Bildern zu Titeln“ auf Seite 250

Zuschneiden von Titeln

In der Medienansicht im Aufgabenfenster können alle Instanzen eines Titels in einem Film zugeschnitten werden. Wenn Sie eine einzelne Titelinstanz zuschneiden möchten, wählen Sie sie im Szenen- oder Schnittfenster aus. Das Zuschneiden einer Instanz wirkt sich auf die Länge der Titelinstanz im Schnittfenster und nicht auf die Länge des Originalclips im Aufgabenfenster aus.

Zuschneiden aller Instanzen eines Titels

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

2 Doppelklicken Sie im Aufgabenfenster auf den Titel. Der Titel wird im Vorschaufenster geöffnet.

3 Führen Sie im Vorschaufenster einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie entweder den Griff zum Setzen des In-Points oder den Griff zum Setzen des Out-Points , um den Titel zuzuschneiden.
- Ziehen Sie die Zeitanzeige auf den gewünschten Punkt, und klicken Sie entweder auf die Schaltfläche „In-Point setzen“ oder „Out-Point setzen“ um einen neuen In-Point/Out-Point zu definieren.

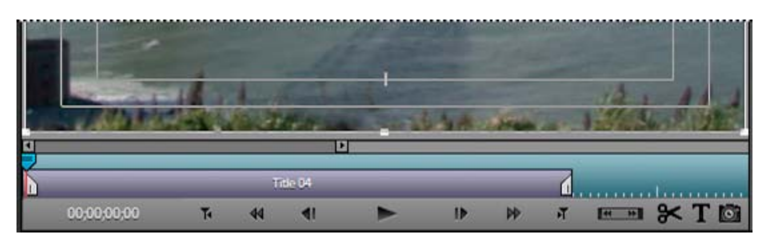
4 Klicken Sie im Vorschaufenster auf die Schaltfläche „Schließen“ .

Adobe Premiere Elements speichert den zugeschnittenen Titel im Aufgabenfenster.

Zuschneiden einer einzelnen Titelinstanz im Monitorfenster

1 Wählen Sie im Szenenfenster den Titelclip oder den Clip aus, der mit dem Titel überlagert wurde.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Monitorfenster. Wählen Sie „Auswählen“ und anschließend den Namen des zuzuschneidenden Titels aus. Der Titel wird in der Minizeitleiste des Monitorfensters als violetter Balken mit dem Dateinamen dargestellt.



Ein Titel in der Minizeitleiste des Monitorfensters

3 Ziehen Sie im Monitorfenster entweder den Griff zum Setzen des In-Points oder den Griff zum Setzen des Out-Points der Titeldarstellung, um den Titel zuzuschneiden.

Zuschneiden einer einzelnen Titelinstanz im Schnittfenster

1 Lokalisieren Sie im Schnittfenster den zuzuschneidenden Titel in einer der Videospuren. Möglicherweise müssen Sie die Bildlaufleiste der Videospur ziehen, um den Titel anzuzeigen.

2 Bewegen Sie den Cursor über ein Ende des Titels, bis dieser in einen Lückenbearbeitungs-Cursor geändert wird. Ziehen Sie anschließend das Ende des Titels, um diesen zuzuschneiden. Die Lücken werden automatisch geschlossen. Wenn Sie für Ihren Titel einen Schwarzstreifen-Videoclip erstellt haben, müssen Sie diesen ebenfalls zuschneiden.

Wenn Sie den Titel ohne Schließen der Lücken zuschneiden möchten, ziehen Sie das Clip-Ende bei gedrückter Strg-Taste bzw. klicken Sie bei gedrückter Befehlstaste auf das Clip-Ende.

Bearbeiten und Formatieren von Text

Auswählen eines Titels zum Bearbeiten

Bevor Sie einen Titel bearbeiten können, müssen Sie ihn im Monitorfenster auswählen.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Szenenfenster den Titelclip oder den Clip aus, der mit dem Titel überlagert wurde. Wählen Sie im Monitorfenster den Clip per Mausklick aus und doppelklicken Sie dann auf den Text, um ihn zu bearbeiten.
- Im Schnittfenster müssen Sie möglicherweise die Bildlaufleisten auf der rechten Seite des Schnittfensters verwenden, um einen Titel in der Videospur zu sehen, der ein Titel zugewiesen wurde.



Textoptionen im Aufgabenfenster

Die Werkzeuge zur Titelbearbeitung werden angezeigt und das Werkzeug wird in das Textwerkzeug geändert. Im Aufgabenfenster werden nun die Textoptionen angezeigt. Dort können Sie Optionen für den Titeltext festlegen.

2 Führen Sie im Monitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Einfügepunkt zu verschieben, klicken Sie zwischen den Zeichen oder verwenden Sie die Nach-links-Pfeiltaste oder die Nach-rechts-Pfeiltaste.
- Um ein einzelnes Zeichen oder eine Gruppe von nebeneinander stehenden Zeichen auszuwählen, ziehen Sie den blinkenden Einfügepunkt zur Markierung über die entsprechende Stelle.
- Zur Formatierung des gesamten Text- oder Grafikobjekts klicken Sie auf das Objekt, um es auszuwählen. Ändern Sie dann die Objektattribute.

Automatisches Umbrechen von Text

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

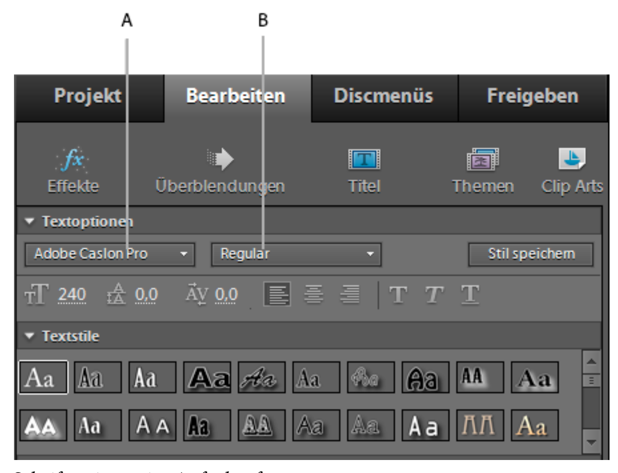
- Wählen Sie „Titel“ > „Zeilenumbruch“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Monitorfenster und wählen Sie „Zeilenumbruch“.

3 Klicken Sie auf einen Punkt im Monitorfenster, und geben Sie Ihren Titel ein.

Die Wörter werden automatisch in eine neue Textzeile umgebrochen, wenn der Cursor den Rand für den geschützten Titel erreicht.

Festlegen von Schrift, Stil und Größe

Einige Objekteigenschaften (z. B. Füllfarbe, Schatten usw.) sind für alle erstellten Objekte identisch, während andere Eigenschaften den Textobjekten vorbehalten sind. Textformatierungsoptionen (z. B. für Schriftart, Stil und Ausrichtung) finden Sie im Aufgabenfenster, im Titelmenü und im Popup-Menü, das angezeigt wird, wenn Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Monitorfenster klicken. Im Dialogfeld zu Farbeigenschaften und im Titelmenü stehen weitere Optionen zur Verfügung.



Schriftoptionen im Aufgabenfenster
***A.** Schriftoptionen* ***B.** Schriftschnittoptionen*

***Hinweis:** Sie können einen bevorzugten Attributsatz (Farbe, Schatten usw.) schnell auf ein beliebiges Objekt anwenden, indem Sie den Stilbereich des Aufgabenfensters verwenden.*

Verwandte Themen

„Stile“ auf Seite 248

Angeben einer Schrift

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie im Monitorfenster den Text aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Bereich „Textoptionen“ im Aufgabenfenster aus dem entsprechenden Menü eine Schrift aus.

Angeben eines Schriftschnitts

Viele Schriften umfassen integrierte Varianten, wie „bold“, „italic“ und „narrow“. Die jeweiligen Variationen hängen von der Schrift ab.

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie im Monitorfenster den Text aus.

3 Führen Sie im Bereich für die Textoptionen des Aufgabenfensters einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü „Schriftschnitt“ einen Stil aus.

- Klicken Sie auf eines der folgenden Symbole für Schriftschnitte: „bold“ , „italic“ , „underline“ .

Hinweis: *Wenn das Schriftbild die Varianten „bold“ und „italic“ nicht umfasst, werden die entsprechenden Symbole abgeblendet. Unterstreichungen sind für alle Schriften verfügbar.*

Ändern der Schriftgröße

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie im Monitorfenster den Text aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ändern Sie im Bereich für die Textoptionen des Aufgabenfensters den Größenwert .
- Wählen Sie „Titel“ > „Größe“ und danach eine Größe aus.

Festlegen von Abstand und Ausrichtung

Der Abstand zwischen den Zeichenpaaren wird als *Kerning* bezeichnet. In manchen Fällen ist eine Kerning-Anpassung erforderlich, um den Text optisch ansprechender zu gestalten oder um den von einer Textzeile in Anspruch genommenen Platz zu vergrößern bzw. zu verkleinern.

Der Abstand zwischen den Textzeilen wird als *Zeilenabstand* bezeichnet. In manchen Fällen ist eine Zeilenabstandsanpassung erforderlich, um einen Textblock optisch ansprechender zu gestalten oder um den von einem Textblock in Anspruch genommenen Bildschirmplatz zu vergrößern bzw. zu verkleinern.

Festlegen des Abstands zwischen den Textzeichen

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Führen Sie im Monitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Abstände zwischen einem Zeichenbereich anzupassen, markieren Sie den Textbereich oder das gesamte Textobjekt.
- Um den Abstand zwischen einem Zeichenpaar anzupassen, setzen Sie den Einfügepunkt (den blinkenden Cursor) zwischen die Zeichen.

3 Ändern Sie im Aufgabenfenster den Wert neben dem Kerningsymbol .

Festlegen des Abstands zwischen den Textzeilen

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Führen Sie im Monitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Abstände zwischen allen Textzeilen anzupassen, markieren Sie das Textobjekt.
- Um den Abstand zwischen zwei Zeilen anzupassen, setzen Sie den Einfügepunkt an eine beliebige Stelle in der zweiten Zeile.

3 Ändern Sie im Aufgabenfenster den Wert neben dem Zeilenabstandsymbol .

Ändern der Ausrichtung von Absatztext

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie im Monitorfenster ein Absatztextobjekt aus.

3 Führen Sie im Bereich für die Textoptionen des Aufgabenfensters einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Text im Textfeld links auszurichten, klicken Sie auf „Linksbündig“ .
- Um den Text im Textfeld zu zentrieren, klicken Sie auf „Zentriert“ .

- Um den Text im Textfeld rechts auszurichten, klicken Sie auf „Rechtsbündig“ .

Ändern der Textausrichtung

1. Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.
2. Wählen Sie im Monitorfenster ein Textobjekt aus.
3. Wählen Sie „Titel“ > „Ausrichtung“ und dann „Horizontal“ oder „Vertikal“.

Umbrechen von Absatztext

1. Wählen Sie im Monitorfenster ein Absatztextobjekt aus.
2. Ziehen Sie einen beliebigen Griffpunkt des Absatztext-Begrenzungsfelds, um die Feldgröße zu ändern.

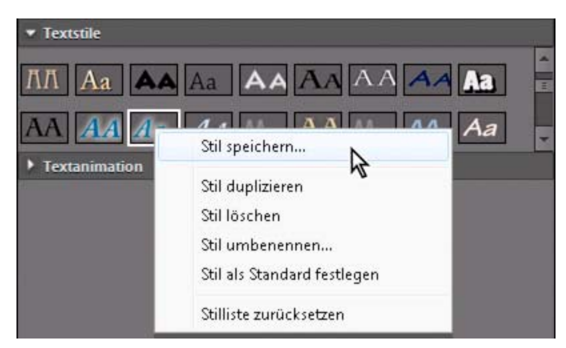
Anwenden von Stilen auf Text und Grafik

Stile

Adobe Premiere Elements umfasst mehrere Stile für Titelschriften, die auf den Text, die Grafiken oder beides angewendet werden können. Jeder einzelne Stil umfasst zuvor festgelegte Werte für Attribute wie Schrift, Strich, Farbe und Schlagschatten.

Auf alle Grafiken und Textblöcke, die Sie erstellen, wird ein Standardstil angewendet. Dieser Stil kann geändert werden. Wählen Sie dazu einen der angebotenen Stile aus oder bearbeiten Sie den Standardstil.

Sie können eine Kombination aus Farbeigenschaften und Schriftmerkmalen als *Stil* speichern und diesen auf beliebige Text- oder Formobjekte im Titel anwenden. Sie können beliebig viele Stile speichern. Miniaturansichten der Stile werden im Abschnitt „Textstile“ im Aufgabenfenster angezeigt, wenn sich das Monitorfenster im Titelbearbeitungsmodus befindet. Ihre individuellen Stile erscheinen zwischen den mitgelieferten Stilen, so dass Sie Ihre eigenen Stile projektübergreifend schnell anwenden können. Sie können die Miniaturansicht des Stils von „Aa“ in zwei beliebige andere Zeichen ändern, die in den Voreinstellungen für die Stilfarbfelder („Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Titelfenster“ bzw. „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Titelfenster“) angezeigt werden sollen.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf einen Stil, um über ein Kontextmenü schnell auf die Optionen zuzugreifen.

Erstellen eines Stils

1. Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.
2. Markieren Sie ein Objekt mit den Eigenschaften, die als Stil gespeichert werden sollen.

3 Klicken Sie im Bereich für die Textoptionen im Aufgabenfenster auf „Stil speichern".

4 Geben Sie einen Namen für den Stil ein, und klicken Sie auf „OK". Unter „Textstile" wird ein Musterfeld mit dem neuen Stil angezeigt.

Hinweis: *Stile werden immer durch eine Schrift dargestellt, auch wenn das dem Stil zugrunde liegende Objekt ein Formobjekt ist.*

Anwenden eines Stils auf ein Objekt

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie im Monitorfenster das Objekt aus, auf das der Stil angewendet werden soll.

3 Klicken Sie im Textstilbereich des Aufgabenfensters auf das anzuwendende Musterfeld.

Löschen, Duplizieren, Umbenennen oder Einstellen eines Stils

Die Stile werden im Textstilbereich im Aufgabenfenster angezeigt. Sie können jeden Vorgabestil verwenden oder einen eigenen Stil erstellen.

1 Wählen Sie einen Titel aus.

2 Führen Sie im Aufgabenfenster im Abschnitt „Textstile" einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie einen Stil löschen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Stil und wählen Sie „Stil löschen".

Hinweis: *Sie können die vordefinierte Bibliothek wiederherstellen, indem Sie im Bereich „Stileigenschaften" der Eigenschaftenansicht auf die Schaltfläche „Stilliste zurücksetzen" klicken.*

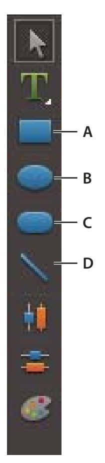
- Wenn Sie einen Stil duplizieren möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Stil und wählen Sie „Stil duplizieren". Unter „Textstile" wird ein Duplikat des ausgewählten Stils angezeigt.
- Wenn Sie einen Stil umbenennen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Stil und wählen Sie „Stil umbenennen". Geben Sie im Dialogfeld „Stil umbenennen" einen neuen Namen ein und klicken Sie auf „OK". In romanischen Sprachen werden Namen, die mehr als 32 Zeichen enthalten, gekürzt angezeigt.
- Wenn Sie einen Standardstil definieren möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Stil und wählen Sie „Stil als Standard festlegen". Die Miniaturansicht dieses Stils befindet sich in einem weißen Rahmen. Der Stil wird automatisch verwendet, wenn Sie einen neuen Titel erstellen.

Hinweis: *Der zuletzt ausgewählte Stil bleibt aktiv, bis Sie einen neuen Stil auswählen oder einen neuen Titel erstellen. Wenn Sie einen neuen Titel erstellen, wird der Standardstil aktiviert.*

Hinzufügen von Formen und Bildern zu Titeln

Erstellen geformter Objekte für Titel

Mit den Zeichenwerkzeugen im Monitorfenster können Sie eine Reihe von Formen (z. B. Rechtecke, Ellipsen und Linien) erstellen. Nachdem Sie eine Form gezeichnet haben, können Sie einen Stil darauf anwenden und die Füllungs- und Strich-Attribute ändern.



Formwerkzeuge
***A.** Rechteck **B.** Ellipse **C.** Abgerundetes Rechteck **D.** Linie*

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie im Monitorfenster ein Formwerkzeug aus.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um das Seitenverhältnis der Form beizubehalten.
- Halten Sie beim Ziehen die Alt-Taste gedrückt, um vom Mittelpunkt der Form zu zeichnen.
- Halten Sie die beim Ziehen die Umschalt- und die Alt-Taste gedrückt, um das Seitenverhältnis beizubehalten und von der Mitte zu zeichnen.
- Ziehen Sie den Cursor beim Zeichnen diagonal über die Eckpunkte, um die Form diagonal zu spiegeln.
- Ziehen Sie den Cursor beim Zeichnen quer über die Form, nach oben oder nach unten, um die Form horizontal oder vertikal zu spiegeln.

4 Um einen Stil darauf anzuwenden, klicken Sie auf ein Stilobjekt im Textstilbereich des Aufgabenfensters.

Verwandte Themen

„Transformieren von Objekten“ auf Seite 253

„Anwenden von Farbe auf Titelobjekte“ auf Seite 255

„Stile“ auf Seite 248

Hinzufügen von Bildern zu Titeln

Wenn Sie ein Bild zu einem Titel hinzufügen, können Sie das Bild als Grafikelement hinzufügen. Oder Sie platzieren es in einem Feld, um es in den Text einzufügen. Adobe Premiere Elements akzeptiert sowohl Bitmap-Bilder als auch vektorbasierte Grafiken. Vektorbasierte Grafiken werden im Monitorfenster in eine Bitmap-Version gerastert. Standardmäßig wird ein eingefügtes Bild in der ursprünglichen Größe angezeigt. Nach dem Einfügen in einen Titel können die Bildeigenschaften (z. B. Skalierung) wie bei anderen Objekten geändert werden.

***Hinweis:** Bilder, die einem Titel hinzugefügt werden, werden im Gegensatz zu Text- und Grafikobjekten nicht als Teil des Titels eingebettet. Die Bilder verweisen stattdessen auf die Originalbilddatei, ähnlich wie die Objekte in der Medienansicht im Aufgabenfenster auf Originalaudio- und Originalvideodateien verweisen.*

Verwandte Themen

„Festlegen von Schrift, Stil und Größe“ auf Seite 246

Einfügen eines Bilds in einen Titel

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Führen Sie im Monitorfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie am unteren Rand des Aufgabenfensters auf die Schaltfläche „Bild hinzufügen“ .
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Monitorfenster und wählen Sie „Bild“ > „Bild hinzufügen“.
- Wählen Sie „Titel“ > „Bild“ > „Bild hinzufügen“.

Adobe Premiere Elements importiert das Bild in der Größe, in der es erstellt wurde.

3 Ziehen Sie das Bild an die gewünschte Position im Monitorfenster. Passen Sie ggf. Größe, Deckkraft, Drehung und Skalierung an.

Hinweis: *Die mit einer digitalen Standbildkamera aufgenommenen Bilder sind generell sehr viel größer als die Bildschirmgröße des Videoprojekts. Um die Bildgröße zu ändern, ohne das Bild zu verzerren, ziehen Sie den Eckgriffpunkt des Bilds bei gedrückter Umschalttaste oder wählen Sie den Befehl „Titel“ > „Transformieren“ > „Skalieren“.*

Einfügen eines Bilds in ein Textfeld

Wenn Sie ein Bild in ein Textfeld einfügen, wird dieses mit dem Text umgebrochen, so als wäre es ein Textzeichen. Sie können dem Bild die gleichen Attribute wie anderen Zeichen zuweisen, z. B. Striche.

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Halten Sie im Monitorfenster die Textwerkzeugschaltfläche gedrückt und wählen Sie das horizontale oder das vertikale Textwerkzeug.

3 Erstellen Sie im Monitorfenster ein Textfeld, in das Sie ein Bild einfügen möchten.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Monitorfenster und wählen Sie „Bild“ > „Bild in Text einfügen“.
- Wählen Sie „Titel“ > „Bild“ > „Bild in Text einfügen“.

5 Wählen Sie ein Bild aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

Wiederherstellen der ursprünglichen Größe oder des ursprünglichen Seitenverhältnisses eines Bilds

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Markieren Sie das Bild und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Titel“ > „Bild“ > „Bildgröße wiederherstellen“.
- Wählen Sie „Titel“ > „Bild“ > „Bildseitenverhältnis wiederherstellen“.

Hinweis: *Wenn ein Bild oder ein laufendes Video nur als Hintergrund verwendet werden soll, überlagern Sie den Titel auf einen Clip des Bildes oder Videos.*

Anordnen von Objekten in Titeln

Ändern der Stapelreihenfolge

Wenn Sie Objekte erstellen, die einander überlappen, können Sie die Stapelreihenfolge mit dem Anordnungsbefehl steuern.

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie das zu verschiebende Objekt aus.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf das Objekt und wählen Sie „Anordnen“.
- Wählen Sie „Titel“ > „Anordnen“.

4 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

In den Vordergrund Verschiebt das Objekt an den Anfang der Stapelreihenfolge.

Schrittweise vorwärts Tauscht die Position des Objekts mit der Position des Objekts, das direkt vor ihm platziert ist.

In den Hintergrund Verschiebt das Objekt an das Ende der Stapelreihenfolge.

Schrittweise rückwärts Tauscht die Position des Objekts mit der Position des Objekts, das direkt hinter ihm platziert ist.

Hinweis: *Sind Text- und Formelemente dicht beieinander gestapelt, kann die Auswahl einzelner Elemente schwierig sein. Wählen Sie „Titel“ > „Auswählen“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste und wählen Sie „Auswählen“, um einfach durch die gestapelten Elemente zu navigieren und das gewünschte Element auszuwählen.*

Zentrieren von Objekten

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Markieren Sie ein oder mehrere Objekte und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um das Objekt vertikal zu zentrieren, klicken Sie auf die Schaltfläche für vertikale Zentrierung .
- Um das Objekt horizontal zu zentrieren, klicken Sie auf die Schaltfläche für horizontale Zentrierung .

Ausrichten und Verteilen von Objekten

Verwenden Sie die Befehle „Ausrichten“ und „Verteilen“, um die markierten Objekte innerhalb eines Titels im Monitorfenster auszurichten oder gleichmäßig zu verteilen. Die Objekte (Textfelder, Formen oder beides) können entlang den vertikalen oder horizontalen Achsen ausgerichtet oder verteilt werden. Bei einer horizontalen Ausrichtung werden die ausgewählten Objekte am Rand der horizontalen Achse des Objekts ausgerichtet, der dem von Ihnen gewählten Rand am nächsten ist. Bei einer vertikalen Ausrichtung werden die ausgewählten Objekte entlang des Rands der vertikalen Achse des Objekts ausgerichtet, der dem von Ihnen gewählten Rand am nächsten liegt.

Denken Sie beim Ausrichten und Verteilen an folgende Punkte:

- Bei Verwendung einer Ausrichtungsoption werden die ausgewählten Objekte an dem Objekt ausgerichtet, das der gewünschten Ausrichtung am ehesten entspricht. Beispielsweise werden bei einer Ausrichtung nach rechts alle ausgewählten Objekte an dem ausgewählten Objekt ausgerichtet, das am weitesten rechts liegt.
- Bei Verwendung einer Verteilungsoption werden die ausgewählten Objekte zwischen den am weitesten auseinander liegenden Objekten gleichmäßig verteilt. Beispielsweise werden bei einer vertikalen Verteilung die ausgewählten Objekte zwischen den am höchsten und am niedrigsten gelegenen ausgewählten Objekten verteilt.

- Wenn Sie Objekte unterschiedlicher Größe verteilen, sind die Abstände zwischen den Objekten unter Umständen nicht einheitlich. So werden bei einer Verteilung von Objekten anhand ihres Zentrums zwar gleiche Abstände zwischen den Zentren der Objekte erzeugt, nicht jedoch zwischen den Objekten selbst. Um einen gleichbleibenden Abstand zwischen ausgewählten Objekten festzulegen, aktivieren Sie die Option für den gleichmäßigen horizontalen oder gleichmäßigen vertikalen Abstand.

Ausrichten von Objekten

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Drücken Sie im Monitorfenster die Shift-Taste und klicken gleichzeitig auf zwei oder mehr Objekte oder ziehen Sie ein Rechteck um die Objekte.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf eines der ausgewählten Objekte und wählen Sie „Objekte ausrichten“.
- Wählen Sie „Titel“ > „Objekte ausrichten“.

4 Wählen Sie den von Ihnen gewünschten Ausrichtungstyp.

Verteilen von Objekten

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Drücken Sie im Monitorfenster die Shift-Taste und klicken gleichzeitig auf drei oder mehr Objekte oder ziehen Sie ein Rechteck um die Objekte.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf eines der ausgewählten Objekte und wählen Sie „Objekte verteilen“.
- Wählen Sie „Titel“ > „Objekte verteilen“.

4 Wählen Sie den von Ihnen gewünschten Verteilungstyp.

Transformieren von Objekten

Ihnen stehen eine Vielzahl von Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie die Position, Drehung, Skalierung und Deckkraft des Objekts anpassen können. Diese Attribute werden zusammenfassend als *Transformationseigenschaften* bezeichnet. Um ein Objekt zu transformieren, können Sie es in das Monitorfenster ziehen. Sie können auch einen Befehl im Menü „Titel“ wählen.

Verwandte Themen

„Anpassen der Deckkraft“ auf Seite 174

Anpassen der Deckkraft eines Objekts

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie im Monitorfenster ein Objekt aus.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste und wählen Sie „Transformieren“ > „Deckkraft“.
- Wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Deckkraft“.

4 Geben Sie einen neuen Wert für die Deckkraft ein und klicken Sie auf „OK".

Hinweis: *Mit der Einstellung für die Deckkrafteigenschaft wird die Deckkraft des Objekts innerhalb eines Titels angepasst. Sie können die Gesamtdeckkraft für den gesamten Titel im Schnittfenster wie bei einem Videoclip festlegen, indem Sie Effekte verwenden.*

Verschieben von Objekten

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Markieren Sie im Monitorfenster ein oder mehrere Objekte.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie das ausgewählte Objekt oder die Objekte an eine neue Position.
- Wählen Sie „Titel" > „Transformieren" > „Position". Geben Sie neue Werte für die x- und y-Position ein und klicken Sie auf „OK".
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf das ausgewählte Objekt oder die Objekte und wählen Sie „Transformieren" > „Position". Geben Sie neue Werte für die x- und y-Position ein und klicken Sie auf „OK".

Hinweis: *Die x- und y-Werte beziehen sich auf ein Koordinatensystem, in dem die obere linke Ecke des Titels 0, 0 darstellt. Wenn Sie Werte für x und y eingeben, platziert Adobe Premiere Elements den Mittelpunkt des Begrenzungsrahmens des ausgewählten Objekts auf diesem Punkt.*

Skalieren von Objekten

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Markieren Sie im Monitorfenster ein oder mehrere Objekte.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Breite zu skalieren, ziehen Sie die linken oder rechten Begrenzungsfeld-Griffpunkte des Objekts.
- Um die Höhe zu skalieren, ziehen Sie die oberen oder unteren Begrenzungsfeld-Griffpunkte des Objekts.
- Um die Objektproportionen beizubehalten, halten Sie beim Ziehen der Eckgriffpunkte bzw. der Begrenzungsfeld-Griffpunkte die Umschalttaste gedrückt.
- Um beim Skalieren das Seitenverhältnis beizubehalten, halten Sie beim Ziehen der Eckpunkte die Umschalttaste gedrückt.
- Um vom Mittelpunkt aus zu skalieren, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, wenn Sie die Eckpunkte des Objekts ziehen.
- Um Skalierungswerte in Prozent festzulegen, wählen Sie „Titel" > „Transformieren" > „Skalieren" oder klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf das Objekt und wählen Sie „Transformieren" > „Skalieren". Wählen Sie die gewünschten Werte aus und klicken Sie auf „OK".

Hinweis: *Durch Ziehen der Begrenzungsfeld-Griffpunkte eines mit dem horizontalen oder vertikalen Textwerkzeug erstellten Textobjekts wird die Schriftgröße geändert.*

Drehen von Objekten

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Markieren Sie im Monitorfenster ein oder mehrere Objekte.

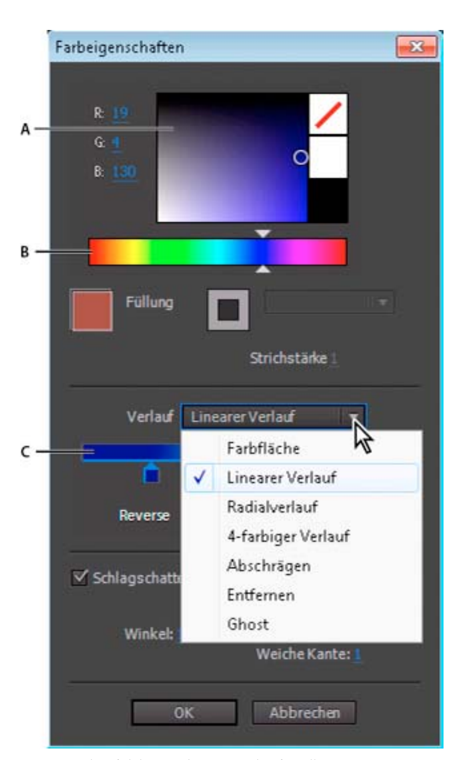
3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Platzieren Sie den Cursor außerhalb der Eckpunkte des Objekts. Wenn der Cursor zu einem Drehsymbol wird, ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung, um den Winkel anzupassen. Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Objekte in 45°-Schritten zu drehen.
- Wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Drehung“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die gewählten Objekte und wählen Sie „Transformieren“ > „Drehung“. Geben Sie einen neuen Wert für die Drehung ein und klicken Sie auf „OK“.

Hinzufügen von Farben und Schatten zu Titeln

Anwenden von Farbe auf Titelobjekte

Im Dialogfeld „Farbeigenschaften“ können Sie die Farbe für jedes Objekt bzw. jede Objektgruppe festlegen, das/die Sie im Monitorfenster erstellen. Das Dialogfeld „Farbeigenschaften“ enthält Steuerelemente zum Festlegen der Farbe und des Typs für Strichführung, Füllung und Schatten der Objekte. Das Menü „Verlauf“ enthält Optionen zum Festlegen, wie eine Füll- oder Strichfarbe angewendet wird. Je nach ausgewähltem Verlaufstyp werden möglicherweise zusätzliche Farbstopps dargestellt, so dass Sie für verschiedene Teile des Verlaufs verschiedene Farben auswählen können.



Das Dialogfeld „Farbeigenschaften“
A. *Farbwähler* ***B.*** *Farbspektrum* ***C.*** *Steuerelemente für die Verlaufsbegrenzung*

Es kann auch eine Kombination von Farbeigenschaften als Stil gespeichert werden. Die Stile werden in der Eigenschaftenansicht als Symbole dargestellt. Sie können daher einfach darauf klicken, um sie auf Objekte anzuwenden. Das Verwenden von Stilen hilft Ihnen, ein einheitliches Erscheinungsbild der verschiedenen Titel in einem Projekt zu wahren.

Verwandte Themen

„Stile“ auf Seite 248

„Auswählen eines Titels zum Bearbeiten“ auf Seite 245

„Erstellen geformter Objekte für Titel“ auf Seite 249

Festlegen der Füllung

Sie können das Dialogfeld „Farbeigenschaften“ verwenden, um die Füllung eines Objekts festzulegen. Die Objekteigenschaft für *Füllung* definiert den Bereich innerhalb der Objektkonturen: den Bereich innerhalb eines Grafikobjekts oder innerhalb des Rahmens für jedes Zeichen eines Textobjekts.

***Hinweis:** Das Feld „Füllung“ steht im Dialogfeld „Farbeigenschaften“ nur zur Verfügung, wenn Sie im Aufgabenfenster unter „Textstile“ einen Vorgabestil auf das Objekt angewendet haben. Diese Stile enthalten Füllungen und Striche, die Sie bearbeiten können.*

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie ein Objekt aus, das eine Füllung enthält. (Klicken Sie ggf. im Textstilbereich des Aufgabenfensters auf einen Stil, um ihn auf das Objekt anzuwenden.)

***Hinweis:** Alle Vorgabestile unter „Titelstile“ enthalten eine Füllung, hiervon ausgenommen ist lediglich der Stil in der linken oberen Ecke des Fensters.*

3 Klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Farbeigenschaften“ .

4 Wählen Sie im Dialogfeld „Farbeigenschaften“ die Option „Füllung“ .

5 Wählen Sie im Menü „Verlauf“ einen Verlaufstyp für die Füllung aus.

***Hinweis:** Bei Auswahl von „Linearer Verlauf“, „Radialer Verlauf“ oder „4-farbiger Verlauf“ werden Farbstopp-Steuerelemente angezeigt. Sie können auf jeden Stopp klicken und eine separate Farbe dafür auswählen.*

6 Führen Sie zum Festlegen der Farbe einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Füllung durchsichtig anzuzeigen, klicken Sie auf das Feld „Keine Farbe“ .
- Um die Farbe als reines Weiß festzulegen, klicken Sie auf das weiße Feld.
- Um die Farbe als reines Schwarz festzulegen, klicken Sie auf das schwarze Feld.
- Um den Farbton festzulegen, klicken Sie auf die Farbe, die in das rechteckige Farbspektrum eingefügt werden soll. Legen Sie dann den genauen Farbton fest, indem Sie über dem Spektrum auf den Farbwähler klicken.
- Um die Farbe anhand von Farbwerten festzulegen, müssen Sie zur Definition der R-, G- und B-Werte den Wert ziehen oder klicken und eine Zahl eingeben.

Festlegen der Strichführung

Um die Strichführung eines Objekts festzulegen, verwenden Sie das Dialogfeld „Farbeigenschaften“. Sie können die Strichführung auch aufteilen, wenn ein Stil mit Strichen angewendet wurde.

***Hinweis:** Das Feld „Strich“ steht im Dialogfeld „Farbeigenschaften“ nur zur Verfügung, wenn Sie im Aufgabenfenster unter „Textstile“ einen Vorgabestil auf das Objekt angewendet haben.*

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Wählen Sie ein Objekt aus, das einen Strich enthält. (Klicken Sie ggf. auf einen Stil im Textstilbereich des Aufgabenfensters.)

***Hinweis:** Alle Vorgabestile im Titelfenster-Stilbereich enthalten einen Strich, hiervon ausgenommen ist lediglich der Stil in der linken oberen Ecke des Fensters.*

3 Klicken Sie im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Eigenschaften“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf das Objekt und wählen Sie „Farbeigenschaften“.

4 Wählen Sie das Feld „Strich“ aus.

5 Wählen Sie im Menü „Strich“ den Strich aus, der verwendet werden soll. (Nicht alle Striche verfügen über mehrere Strichoptionen.)

6 Geben Sie als Strichstärke die gewünschte Breite des Strichs in Pixel an.

7 Wählen Sie im Menü „Verlauf“ einen Verlaufstyp für die Füllung aus.

Hinweis: *Bei Auswahl von „Linearer Verlauf“, „Radialer Verlauf“ oder „4-farbiger Verlauf“ werden Farbstopp-Steuerelemente angezeigt. Sie können auf jeden Stopp klicken und eine separate Farbe dafür auswählen.*

8 Führen Sie zum Festlegen der Farbe einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Strich durchsichtig anzuzeigen, klicken Sie auf das Feld „Keine Farbe“ .
- Um die Farbe als reines Weiß festzulegen, klicken Sie auf das weiße Feld.
- Um die Farbe als reines Schwarz festzulegen, klicken Sie auf das schwarze Feld.
- Um den Farbton festzulegen, klicken Sie auf die Farbe, die in das rechteckige Farbspektrum eingefügt werden soll. Legen Sie dann den genauen Farbton fest, indem Sie über dem Spektrum auf den Farbwähler klicken.
- Um die Farbe anhand von Farbwerten festzulegen, müssen Sie zur Definition der R-, G- und B-Werte den Wert ziehen oder klicken und eine Zahl eingeben.

Verlaufstypen

Um auf die Verlaufstypen zuzugreifen, wählen Sie im Monitorfenster ein Titelobjekt aus und klicken dann auf die Schaltfläche „Farbeigenschaften“ .

Farbfläche Erstellt eine Füllung in einheitlicher Farbe.

Linearer Verlauf, Radialer Verlauf Mit „Linearer Verlauf“ erstellen Sie eine Füllung mit zwei linear ineinander übergehenden Farben. Mit „Radialer Verlauf“ erstellen Sie eine Füllung mit zwei kreisförmig ineinander übergehenden Farben.

Die Anfangs- und Endfarbe für den Verlauf wird im linken bzw. rechten Feld oder *Farbstopp* angezeigt. Aktivieren Sie vor der Farbauswahl einen Farbstopp. Ziehen Sie die Farbstopps, um den Farbübergang weicher oder härter einzustellen.

Die Option „Winkel“ (nur für „Linearer Verlauf“) legt den Winkel des Verlaufs fest. Mit der Option „Umkehren“ können Sie die Farbstopps umkehren. Mit der Option „Wiederholen“ (verfügbar für den radialen Verlauf) können Sie die Anzahl der Wiederholungen für das Gradientmuster festlegen.

4-farbiger Verlauf Erstellt einen Verlauf aus vier Farben, wobei jede Farbe von einer Ecke des Objekts ausgeht.

Vier Farbstopps definieren die Farbe, die von jeder Objektecke ausgeht. Aktivieren Sie vor der Farbauswahl einen Farbstopp.

Abschrägen Fügt dem Hintergrund eine abgeschrägte Kante hinzu. Die Objekt- und Abschrägungsfarben werden jeweils in den linken und rechten Farbfeldern angezeigt. Aktivieren Sie das anzupassende Feld, bevor Sie seine Farbe festlegen. Die Option „Balance“ legt fest, wie viel Prozent der Abschrägung von der Schattenfarbe bedeckt werden.

Entfernen Erstellt eine durchsichtige Füllung, die keinen Schatten wirft. Wenn das Objekt über einen Strich verfügt, wird der Strich ggf. angezeigt.

Ghost Erstellt eine durchsichtige Füllung, die einen Schatten wirft. Geben Sie im Dialogfeld „Farbeigenschaften“ Schattenoptionen an.

Entfernen und Ghost werden am besten mit Objekten verwendet, die Schatten und Striche enthalten.

Erstellen von Schlagschatten

Sie können einen Schatten auf jedem im Monitorfenster erstellen Objekt ablegen. Ein Schlagschatten kann einem Objekt ein dreidimensionales Aussehen verleihen und das Objekt vom Hintergrundbild hervorheben. Wenn Sie z. B. einem Text einen Schlagschatten hinzufügen, ist der Text bei Überlagerung auf ein komplexes Hintergrundbild besser lesbar.

1 Doppelklicken Sie ggf. im Schnittfenster auf den Titel, um ihn im Monitorfenster zu öffnen.

2 Markieren Sie ein Objekt und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Farbeigenschaften“ .

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Farbeigenschaften“ die Option „Schlagschatten“.

4 Legen Sie eine der folgenden Optionen fest:

Winkel Legt den Winkel des Schattens im Verhältnis zum Objekt fest.

Abstand Legt die Anzahl Pixel fest, die der Schatten vom Objekt versetzt wird.

Glättung Legt fest, wie verschwommen oder scharf der Schatten angezeigt wird.

Gestalten von Fernsehtiteln

Anzeigen der Titelvorschau auf einem Fensehbildschirm

Wenn sich das Zielpublikum das fertig gestellte Programm auf einem Fernsehbildschirm ansehen soll, ist es ratsam, das Programm während der Arbeit auf einem Fernsehbildschirm in der Vorschau anzuzeigen. Objekte, die am Computerbildschirm fehlerfrei scheinen, werden an einem Fernsehbildschirm möglicherweise nicht korrekt angezeigt, da die beiden Bildschirmtypen Bilder unterschiedlich wiedergeben. Eine fehlerhafte Bildanzeige drückt sich z. B. in beschnittenen Außenrändern, verschmierten Farben oder flimmernden horizontalen Details aus. Wenn Sie mit dem Problem jedoch vertraut sind, können Sie es ganz leicht beheben.

Verwenden der Ränder für geschützte Titel und geschützte Aktionen

Die Ränder für geschützte Titel und geschützte Aktionen im Monitorfenster kennzeichnen die sichtbaren Schutzbereiche des Titels. Diese Ränder werden standardmäßig angezeigt, wenn sich das Monitorfenster im Titelbearbeitungsmodus befindet.

Geschützte Bereiche sind beim Bearbeiten von Filmmaterial für das Fernsehen und Videobänder hilfreich. Bei den meisten Fernsehgeräten für den privaten Gebrauch wird der so genannte *Overscan* verwendet, bei dem zur Vergrößerung der Bildmitte die Außenränder eines Bildes abgeschnitten werden. Da die Größe der abgeschnittenen Ränder von den jeweiligen Fernsehgeräten abhängt, muss sich Text innerhalb der Ränder für geschützte Titel und alle anderen wichtigen Elemente innerhalb der Ränder für geschützte Aktionen befinden, da so sichergestellt wird, dass alle Elemente auf den meisten Fernsehgeräten angezeigt werden können.

Hinweis: *Wenn Sie Filme für das Internet oder für eine CD erstellen, sind die Bereiche für geschützte Titel und Aktionen für Ihr Projekt nicht relevant, da bei diesen Medien immer das gesamte Bild angezeigt wird.*



Ränder für geschützte Titel und geschützte Aktionen
***A.** Rand für geschützten Titel **B.** Rand für geschützte Aktion*

Verwandte Themen

„Anzeigen geschützter Bereiche im Monitorfenster“ auf Seite 113

Anzeigen oder Ausblenden der Ränder für geschützte Bereiche

❖ Wenn Sie Text hinzufügen oder einen Titel bearbeiten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste in das Monitorfenster und wählen Sie „Ansicht“ > „Rand für geschützten Titel“, „Rand für geschützte Aktion“ oder „Textgrundlinien“.
- Wählen Sie „Titel“ > „Ansicht“ > „Rand für geschützten Titel“, „Rand für geschützte Aktion“ oder „Textgrundlinien“ aus.

Ein Rand wird angezeigt, wenn neben seinem Menüelement ein Häkchen angezeigt wird.

Ändern der Größen von den Rändern geschützter Bereiche

Sie können die Größe des Rands für geschützte Titel, des Rands für geschützte Aktionen oder beider Ränder einstellen (um diese z. B. für die Anzeige mit weniger Overscan anzupassen).

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“.

Das Dialogfeld „Projekteinstellungen“ wird geöffnet.

2 Geben Sie im Videofenster neue horizontale oder vertikale Prozentwerte für einen der Ränder oder beide Ränder ein. Klicken Sie auf „OK“.

Exportieren und importieren von Titeln

Exportieren einer Titeldatei

Sie können einen Titel aus Adobe Premiere Elements in eine Datei exportieren und in einem anderen Adobe Premiere Elements-Projekt weiterverwenden.

1 Klicken Sie in der Projektansicht im Aufgabenfenster auf „Medien“.

2 Wählen Sie in der Medienansicht den Titel aus, der als separate Datei exportiert werden soll.

3 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Titel“.

4 Geben Sie den Namen und Speicherort für die gespeicherte Titeldatei an und klicken Sie auf „Speichern“.

Importieren einer Titeldatei

Sie können einen Titel in ein Projekt importieren, das aus einem anderen Adobe Premiere Elements-Projekt exportiert wurde.

1 Klicken Sie auf „Projekt“ und dann auf die Schaltfläche „Medien abrufen“.

2 Wählen Sie „Dateien und Ordner“.

3 Wählen Sie einen Titel aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

***Hinweis:** Wählen Sie im Dateitypen-Menü die Option „Adobe Title Designer (.prtl)“ aus, um im Dialogfeld „Medien hinzufügen“ nur Titeldateien anzuzeigen.*

Verwandte Themen

„Unterstützte Dateitypen für den Import“ auf Seite 60

„Unterstützte Dateitypen zum Speichern und Exportieren“ auf Seite 311

Kapitel 13: Hinzufügen und Mischen von Audio

Mindestens die Hälfte des Eindrucks, den Ihr Film hinterlässt, kommt durch die Verwendung von Ton. Adobe Premiere Elements bietet Werkzeuge wie den Audiomixer und die Aussteuerung, um einen hochwertigen Sound zu erstellen. Sie können bei der Vorschau in Echtzeit Begleitkommentare zu Clips sprechen oder Taktmarken hinzufügen. Sie können Soundtrack zum Film hinzufügen und ihn auf die gewünschte Länge zuschneiden. Oder verwenden Sie SmartSound®-Soundtracks, die Sie anpassen können, damit sie genau für das Projekt passen. Sie können den allgemeinen Lautstärkepegel der Clips sowie die relativen Lautstärkepegel innerhalb und zwischen Clips festlegen. Außerdem können Sie Störgeräusche entfernen und verschiedene Effekte auf den Sound Ihres Films anwenden.

Verwenden von Soundtracks

Hinzufügen eines Audio-Soundtracks

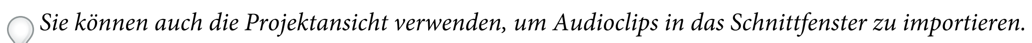
Wenn Sie den Sound in Videoclips und aufgenommenen Sprachkommentaren ergänzen möchten, können Sie Audioclips in die Soundtrack-Spur einfügen, die in Schnittfenster oder im Szenenfenster angezeigt werden. Möglicherweise müssen Sie im Audioteil des Schnittfensters nach unten blättern, um den Soundtrack zu sehen. Diese Clips enthalten typischerweise Hintergrundmusik oder Umgebungsgeräusche.

1 Fügen Sie die gewünschten Audiodateien gegebenenfalls zum Projekt hinzu.

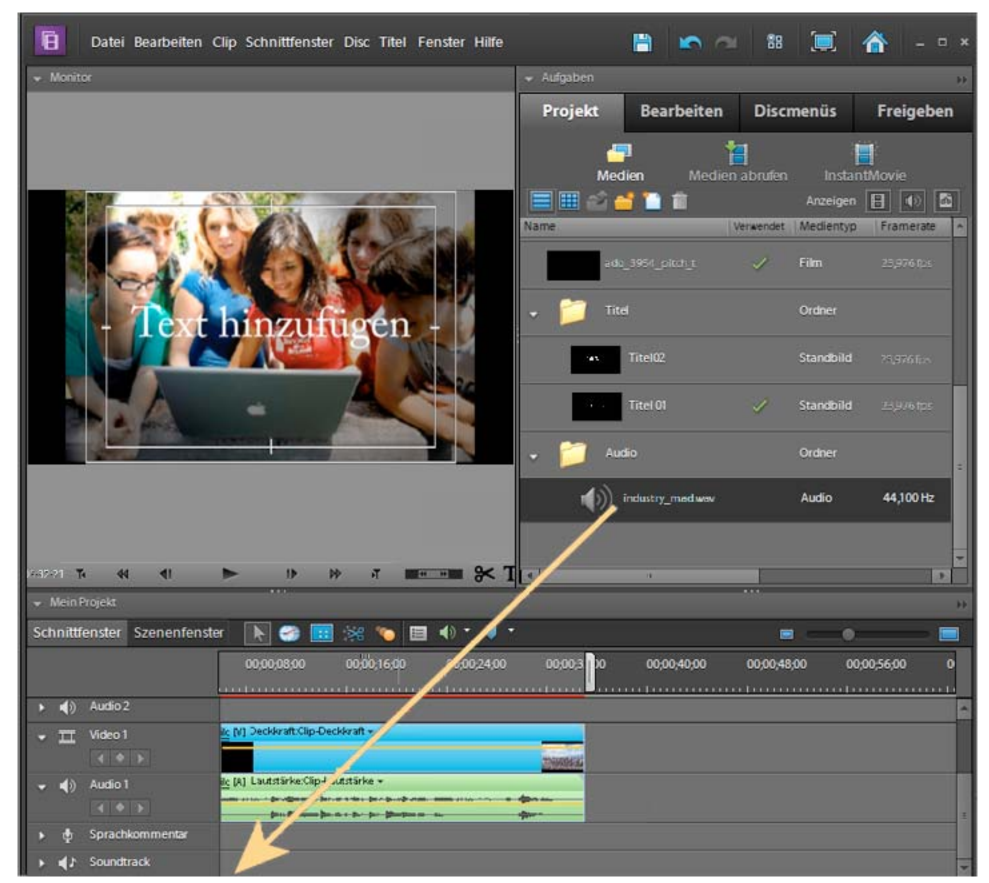
Wichtig: *Verwenden Sie nur Dateien, für die Sie das Copyright oder eine Genehmigung des Copyright-Inhabers besitzen.*

2 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf die Registerkarte „Projekt“ und anschließend auf „Medien“.

3 Ziehen Sie einen Audioclip aus dem Aufgabenfenster in die Soundtrack-Spur des Schnittfensters oder Szenenfensters an die Stelle, an der der Clip beginnen soll.



Sie können auch die Projektansicht verwenden, um Audioclips in das Schnittfenster zu importieren.



Hinzufügen eines Audioclips zur Soundtrack-Spur des Schnittfensters

Vorschau eines Soundtracks

Sie können eine Vorschau des Soundtracks abspielen, um so sicherzustellen, dass er Ihrem Video wie gewünscht entspricht.

1 Wählen Sie im Schnittfenster oder Szenenfenster einen Audioclip in der Soundtrack-Spur. (Sie müssen möglicherweise in den Audiospuren nach unten blättern, um die Soundtrack-Spur zu sehen.)

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Monitorfenster auf die Wiedergabeschaltfläche ▶.
- Drücken Sie die Leertaste.

Adobe Premiere Elements zeigt eine Vorschau des Soundtrack-Clips zusammen mit den Audio- und Videoclips darüber im Schnittfenster oder Szenenfenster an.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Vorschau zu stoppen:

- Klicken Sie im Monitorfenster auf die Pausenschaltfläche ❙❙.
- Drücken Sie die Leertaste.

Verwandte Themen

„Zuschneiden eines Clips im Szenenfenster“ auf Seite 123

„Zuschneiden im Schnittfenster“ auf Seite 125

„Vorübergehendes Deaktivieren eines Effekts in einem Clip“ auf Seite 161

„Schnittfensterspuren“ auf Seite 92

Erstellen von Taktmarken für Soundtracks

Verwenden Sie im Schnittfenster oder Szenenfenster die Schaltfläche „Takt suchen“, um an den Stellen Marken zu erstellen, an denen der Takt im Soundtrack am stärksten ist. Sie können Clips mithilfe der Marken zuschneiden oder hinzufügen. Wenn Sie einen Clip im Schnittfenster ziehen oder zuschneiden, springt der In-Point oder Out-Point des Clips zur nächsten Taktmarke.

Taktmarken werden als blaue Linien in einem separaten Bereich, der sogenannten Taktspur, angezeigt. Damit die Taktspur angezeigt wird, muss der Film mindestens eine Taktmarke enthalten. Sie können der Taktspur keine Medien hinzufügen.

1 Fügen Sie dem Soundtrack im Schnittfenster oder im Szenenfenster einen Audioclip oder einen Audio enthaltenen Videoclip hinzu.

2 Wählen Sie aus dem Menü Audio-Werkzeuge die Option „Takte suchen“ aus.

3 Legen Sie im Dialogfeld „Taktsuche - Einstellungen“ die gewünschten Optionen fest und klicken Sie auf „OK“. Im Dialogfeld „Taktsuche - Einstellungen“ wird eine Beschreibung der Optionen neben dem Glühbirnen-Symbol angezeigt.

Im Schnittfenster werden Taktmarken angezeigt, die den Takten im Soundtrack entsprechen.

4 Wenn Sie Taktmarken manuell hinzufügen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste an die Position auf der Zeitleiste im Schnittfenster, an der Sie die Marke einfügen möchten, und wählen Sie „Taktmarke hinzufügen“.

5 Wenn Sie eine Taktmarke entfernen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Marke auf der Zeitleiste im Schnittfenster und wählen Sie „Taktmarke löschen“. Wenn Sie alle Taktmarken entfernen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Zeitleiste und wählen Sie „Alle Taktmarken löschen“.

6 Wenn Sie zwischen verschiedenen Taktmarken wechseln möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Zeitleiste im Schnittfenster und wählen Sie „Gehe zu Taktmarke“ > „Nächste“ oder „Vorherige“.

Verwandte Themen

„Clip- und Schnittfenstermarken“ auf Seite 107

Erstellen von SmartSound-Tracks

Im Lieferumfang von Adobe Premiere Elements ist das SmartSound® QuickTracks®-Plug-In enthalten. Verwenden Sie SmartSound QuickTracks, um aus einer großen Menge an Soundtracks für Ihr Videoprojekt zu wählen. Mit dem SmartSound-Tool können Sie die Länge des Soundtracks an die genaue Länge des Films anpassen.

Zur Verwendung von SmartSound-Quicktracks in Ihrem Videoprojekt wählen Sie aus dem Menü „Audio-Werkzeuge“ im Schnittfenster die Option „SmartSound“ aus und folgen den Anweisungen.

Verwenden von SmartSound-Soundtracks in Adobe Premiere Elements

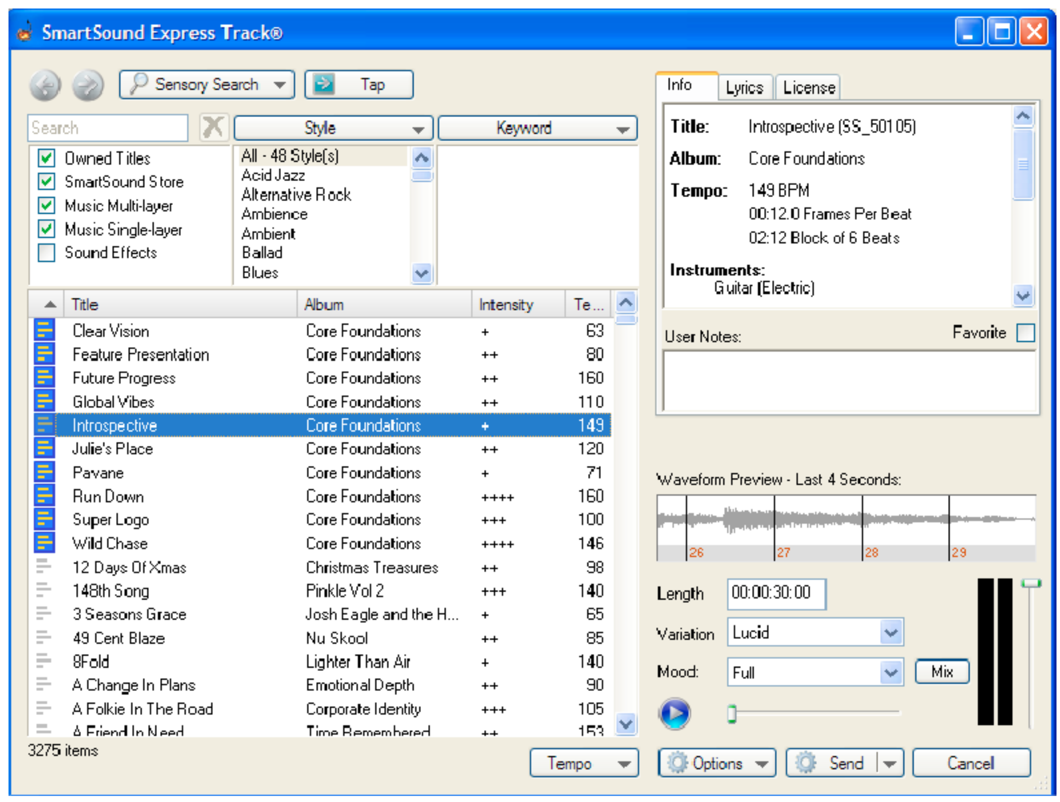
Stellen Sie sicher, dass Sie mit dem Internet verbunden sind, wenn Sie SmartSound zum ersten Mal verwenden. Wenn Sie die SmartSound-Option auswählen, werden die SmartSound-Audiodateien im Hintergrund auf Ihren Computer heruntergeladen. Dieser Vorgang kann einige Minuten dauern.

Wenn Sie nicht mit dem Internet verbunden sind, kann die Installation nicht durchgeführt werden. Sie können den Vorgang jedoch später wiederholen, wenn eine Internetverbindung verfügbar ist.

1 Wählen Sie im Schnittfenster im Menü „Audio-Werkzeuge“ die Option „SmartSound“.

2 Das Dialogfeld für das Plug-in „Sonicfire Pro“ wird angezeigt. Warten Sie einen Moment, bis das Dialogfeld „SmartSound Express Track“ (SmartSound-Schnelltrack) angezeigt wird. **Klicken Sie nicht** auf die Schaltfläche „Abbrechen“.

Im Dialogfeld „SmartSound Express Track“ (SmartSound-Schnelltrack) sind die Dateien, die Sie kostenlos verwenden können, mit einem blauen Symbol gekennzeichnet.



Dialogfeld „SmartSound Express Track“ (SmartSound-Schnelltrack)

Wenn Sie SmartSound nach der Erstinstallation erneut verwenden, werden Sie gefragt, ob die neusten Updates installiert werden sollen. Klicken Sie auf „Update Now“ (Jetzt aktualisieren), um das Plug-in sofort zu aktualisieren, oder auf „Update Later“ (Später aktualisieren), wenn Sie die Installation des Updates auf einen späteren Zeitpunkt verschieben möchten.

3 (Optional) Zusätzlich zum Dialogfeld „SmartSound Express Track“ (SmartSound-Schnelltrack) wird das Dialogfeld „Sonicfire Pro“ angezeigt. In diesem Dialogfeld können Sie die Audiodatei bearbeiten, bevor Sie von Adobe Premiere Elements verwendet wird.

Die umfassende Dokumentation zur Verwendung von SmartSound QuickTracks finden Sie auf der SmartSound-Website unter www.smartsound.com.

4 Wählen Sie eine Datei aus, die Sie in Adobe Premiere Elements verwenden möchten. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“, um die Audiodatei abzuhören.

5 Klicken Sie auf „Senden“, um die Datei in das Projektfenster zu exportieren. Wenn Sie zu Adobe Premiere Elements wechseln, können Sie feststellen, dass die Datei dem Medienbereich des Projektfensters hinzugefügt wurde.

6 Sie können die Datei wie jede andere Audiodatei in Adobe Premiere Elements verwenden.

Wiederholen Sie den Vorgang, um Ihrem Film weitere Dateien hinzuzufügen.

Erstellen von Sprachkommentaren

Erstellen eines Sprachkommentars

Um optimale Ergebnisse zu erzielen, stellen Sie vor dem Aufzeichnen eines Kommentars sicher, dass das Mikrofon korrekt mit dem Computer und Adobe Premiere Elements zusammenarbeitet.

Mit dem Mikrofon Ihres Computers können Sie Sprachkommentare für Clips aufzeichnen, während Sie diese im Monitorfenster als Vorschau anzeigen. Der Sprachkommentar wird dann zum Sprachkommentar-Soundtrack hinzugefügt, der entweder im Schnittfenster oder im Szenenfenster angezeigt wird.



Sprachkommentar aufnehmen
A. *Lautstärkeanzeige* ***B.*** *Eingangslautstärkeregler* ***C.*** *Aufnehmen* ***D.*** *Abspielen* ***E.*** *Zum vorherigen Sprachkommentar-Clip wechseln* ***F.*** *Zum nächsten Sprachkommentar-Clip wechseln* ***G.*** *Aktuellen Sprachkommentar löschen* ***H.*** *Mikrofonquelle*

Verwandte Themen

„Übersicht über das Szenenfenster“ auf Seite 85

„DeNoiser (nur Windows)“ auf Seite 215

Einrichtung für Sprachkommentare

1 Schließen Sie ein Mikrofon am Mikrofoneingang des Computers an.

2 (Windows) Testen Sie das Mikrofon mit dem Windows-Assistenten für Soundhardware. Anweisungen hierzu finden Sie in der Windows-Dokumentation.

3 Wählen Sie in Adobe Premiere Elements „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audiogeräte“ bzw. „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Audiogeräte“.

4 Wählen Sie im Geräte-Standardmenü das Soundgerät des Computers aus und klicken Sie auf „OK“.

Aufnehmen eines Sprachkommentars für einen Clip

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an den Punkt, an dem der Kommentar beginnen soll.

- Wählen Sie im Szenenfenster den zu kommentierenden Clip aus. Ziehen Sie dann im Monitorfenster die Marke für die aktuelle Zeit an den Punkt, an dem der Kommentar beginnen soll.

2 Wählen Sie aus dem Menü „Audio-Werkzeuge" im Schnitt- oder Szenenfenster die Option „Sprachkommentar hinzufügen" aus.

3 Klicken Sie im Fenster „Sprachkommentar aufnehmen" auf die Schaltfläche „Mikrofon-Quelle" und wählen Sie das Soundgerät im Menü aus.

4 Wenn Sie optimale Ergebnisse erzielen möchten, schalten Sie die Lautsprecher Ihres Computers aus, um Rückkopplungen zu vermeiden. Wenn Sie den Sound während der Aufzeichnung überwachen möchten, schließen Sie einen Kopfhörer an Ihren Computer an, und deaktivieren Sie die Option „Audio während der Aufnahme stumm schalten".

***Hinweis:** Wenn die Lautsprecher eingeschaltet sind, halten Sie den Abstand zum Mikrofon so kurz wie möglich und achten Sie darauf, dass das Mikrofon möglichst weit von den Lautsprechern entfernt ist, um Rückkopplungen zu vermeiden.*

5 Sprechen Sie mit normaler Gesprächslautstärke in das Mikrofon und verschieben Sie den Eingangslautstärkeregler nach oben oder unten, bis die Lautstärkeanzeige bei den lautesten Wörtern den orangefarbenen Bereich erreicht.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Sprachkommentar aufnehmen" .

7 Oben im Fenster „Sprachkommentar aufnehmen" wird ein Timer neben „Aufnahme starten in" angezeigt. Wenn statt der Anzeige „Aufnahme starten in" die Anzeige „Aufnahme" erscheint, sprechen Sie Ihren Kommentar ein, während der ausgewählte Clip wiedergegeben wird.

8 Klicken Sie nach Abschluss der Aufnahme auf die Schaltfläche „Stopp" .

Ein Audioclip mit Ihrem Sprachkommentar wird zum Medienfenster und zur Sprachkommentarspur im Schnittfenster oder im Szenenfenster (unterhalb des ausgewählten Clips) hinzugefügt.

***Hinweis:** Wenn Sie nicht auf die Schaltfläche „Anhalten" klicken, wird die Aufnahme automatisch zu Beginn der nächsten Datei in der Sprachkommentarspur oder 30 Sekunden nach Ende des letzten Clips im Schnittfenster oder im Szenenfenster gestoppt.*

9 Um die Aufzeichnung in der Vorschau anzuhören, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zum vorherigen Sprachkommentar wechseln" . Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Aktuellen Sprachkommentar abspielen" .

10 Wenn Sie die Aufzeichnung ab dem Stopp-Punkt fortsetzen möchten, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „Aufnehmen" .

Wenn Sie erneut auf „Aufnehmen" klicken, werden alle Sprachkommentare überschrieben, die sich bereits in der Sprachkommentarspur befinden.

11 Sie können jederzeit auf die Schaltfläche „Pause" klicken, um die Vorschau zu stoppen.

Im Szenenfenster wird in der oberen rechten Ecke des Clips mit dem Sprachkommentar ein Mikrofonsymbol angezeigt.

Ersetzen oder Löschen eines Sprachkommentars

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an den Punkt, an dem der bisherige Kommentar beginnt.
- Wählen Sie im Szenenfenster den Clip, der den zu ändernden Kommentar enthält. Ziehen Sie im Monitorfenster die Markierung für die aktuelle Zeit an den Punkt, an dem der bisherige Kommentar beginnt.

2 Wählen Sie die Option „Sprachkommentar hinzufügen“ aus dem Menü „Audio-Werkzeuge“.

3 Führen Sie im Fenster „Sprachkommentar aufnehmen“ einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie den Kommentar ersetzen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Aufnehmen“ . Wenn Sie erneut auf „Aufnehmen“ klicken, wird die vorhandene Aufnahme durch die neue überschrieben.
- Zum Verwerfen eines Sprachkommentars klicken Sie auf die Schaltfläche „Aktuellen Sprachkommentar löschen“ . Der vorhandene Sprachkommentar wird aus dem Schnitt- oder Szenenfenster gelöscht, verbleibt jedoch in der Medienansicht des Aufgabenfensters.

Mischen von Audio und Anpassen der Lautstärke

Wissenswertes über Audiomischung

Bei der Audiomischung werden die Lautstärkepegel so angepasst, dass innerhalb der einzelnen Clips ein guter Bereich abgedeckt ist. Anschließend werden sie im Verhältnis zu anderen im Film verwendeten Clips angepasst. Sie können zum Beispiel erst die Lautstärke eines Clips mit einem Sprachkommentar anpassen, sodass die Abweichung zwischen den leisesten und lautesten Abschnitten nicht zu groß ist. Anschließend können Sie die gesamte Lautstärke anheben, damit der Sprachkommentar bei Hintergrundgeräuschen oder bei Hintergrundmusik anderer Clips deutlich zu hören ist.

Die Lautstärkeänderung wird in Adobe Premiere Elements in Dezibel gemessen. Die Originallautstärke entspricht 0,0 dB (keine Stummschaltung). Wenn Sie diesen Pegel in einen negativen Wert ändern, wird die Lautstärke verringert. Bei einem positiven Wert nimmt die Lautstärke zu.

Um die Lautstärke eines Clips zu regeln, können Sie das Lautstärkediagramm verwenden. Hierbei handelt es sich um die gelbe Linie, die horizontal über die Audiospur der einzelnen Clips verläuft. Sie können auch den Audiomixer verwenden. Sie können das Fenster „Aussteuerung“ verwenden, um die Gesamt-Audiolautstärke für Ihr Projekt anzuzeigen.

Beachten Sie beim Anpassen der Lautstärke die folgenden Richtlinien:

- Bei der Kombination besonders lauter Audioclips auf mehreren Spuren kann es zu einer *Übersteuerung* (einer Staccato-ähnlichen Verzerrung) kommen. Senken Sie die Lautstärkepegel, um eine Übersteuerung zu verhindern.
- Soll die Lautstärke in verschiedenen Teilen eines Clips separat angepasst werden, weil z. B. die Stimme einer Person zu leise und die einer anderen zu laut ist, können Sie Keyframes zur Änderung der Lautstärke im gesamten Clip verwenden.
- Wenn der Originallautstärkepegel eines Clips äußerst hoch oder niedrig ist, können Sie den Eingangspegel ändern. Durch die Anpassung der Eingangslautstärke werden jedoch keine Störungen entfernt, die durch eine zu hohe Aufnahmelautstärke entstanden sind. In diesem Fall wird empfohlen, den Clip erneut aufzunehmen.

Verwandte Themen

„Anwenden von Effekten und Anzeigen einer Vorschau“ auf Seite 156

Anpassen der Lautstärke und Mischen von Audio im Audiomixer

Verwenden Sie den Audiomischer zum Einstellen der Balance und Lautstärke verschiedener Spuren im Projekt. Sie können die Balance und den Pegel von Audio in Ihren Videoclips sowie im Soundtrack und in Sprachkommentaren einstellen. Sie können zum Beispiel an bestimmten Stellen die Lautstärke von Sprachkommentaren erhöhen und die Lautstärke des Soundtracks verringern, um besondere Akzente zu setzen oder leise Stimmen hervorzuheben.

Sie können die Einstellungen anpassen, während Sie sich die Audiospuren anhören und die Videospuren ansehen. Jede Spur im Audiomixer entspricht einer Audiospur im Schnittfenster oder im Szenenfenster und ist entsprechend benannt. Während Sie Einstellungen vornehmen, werden der Spur Keyframes hinzugefügt. Sie können ein standardmäßiges Mindestintervall für Keyframes in den Audio-Voreinstellungen festlegen.



Audiomixer

Idealerweise solten Sie die Lautstärke für eine Spur von Anfang bis Ende mischen, bevor Sie zur nächsten Spur wechseln. Das Gleiche gilt für die Balance.

1 (Optional) Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ bzw. „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ und legen Sie einen Wert zwischen 1 und 2000 Millisekunden für die minimale Zeitintervallausdünnung fest, um Keyframes auf Intervalle zu beschränken, die größer als der angegebene Wert sind. Wenn Sie beim Scrubbing von Audio kein Audio wiedergeben möchten, deaktivieren Sie die Option „Audio beim Scrubbing abspielen“.

2 Klicken Sie im Schnitt- oder Szenenfenster auf das Menü „Audio-Werkzeuge“ und wählen Sie die Option „Audio-Mix“ oder wählen Sie „Fenster“ > „Audiomixer“.

***Hinweis:** Um Spuren aus- oder einzublenden, wählen Sie im Menü des Audiomixerfensters „Spuren anzeigen/ausblenden“ und legen Sie die Spuren fest, die angezeigt werden sollen.*

3 Ziehen Sie im Monitorfenster die Marke für die aktuelle Zeit an die Stelle, an der Sie mit der Audiomischung beginnen möchten.

4 Klicken Sie im Monitorfenster auf „Wiedergabe“ und stellen Sie die Steuerungen des Audiomixers so ein, dass der Spur automatisch Keyframes hinzugefügt werden:

- Drehen (bzw. ziehen) Sie die Balancesteuerung nach links oder rechts, um die Balance einzustellen.
- Ziehen Sie die Pegelsteuerung nach oben oder unten, um die Lautstärke der Spur zu erhöhen.

***Hinweis:** Sie können den Abstand der Keyframes in den Audiovoreinstellungen festlegen.*

Um eine Spur beim Mischen stumm zu schalten, klicken Sie auf „Stumm“. Mit dieser Option wird die Spur nur während des Mischens stumm geschaltet.

SmartMix

Es kommt vor, dass in einem Clip die Dialoge von der Hintergrundmusik übertönt werden. Damit die Dialoge verständlich bleiben, muss der Pegel der Hintergrundmusik abgesenkt werden. Mit SmartMix wird die automatische Anpassung des Pegels der Hintergrundmusik ermöglicht. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie die Dialog-Clips auf die Audiospur 1 oder die Sprachkommentarspur (Vordergrundspuren) legen, die Musik aber auf die Soundtrack-Spur (Hintergrundspuren). Adobe Premiere Elements durchsucht Clips in allen Vordergrundspuren auf Dialoge. Dann werden automatisch Keyframes erstellt, um den Lautstärkepegel zu senken und die Verständlichkeit der Dialoge in der Vordergrundspur zu gewährleisten. SmartMix-Einstellungen werden auf alle Audio-Clips auf der Zeitleiste und nicht bloß auf die gewählten Clips angewendet. Wenn Sie SmartMix für eine Audiospur anwenden, werden alle vorher auf den Soundtrack angewendeten Keyframes gelöscht.

Ändern von Spurtypen

Neu erstellte Spuren sind standardmäßig Vordergrundspuren. Sie können den Spurtyp dann wie gewünscht ändern. Sie können eine Spur außerdem deaktivieren, um sicherzustellen, dass diese bei der Ausführung von SmartMix ignoriert wird.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Fenster“ > „Audiomixer“.
- Wählen Sie rechts im Schnitt- und Szenenfenster „Audio-Werkzeuge“ > „SmartMix“ > „Optionen“.

Die Fenster „SmartMixer“ und „Audiomixer“ werden angezeigt.

2 Erweitern Sie das Fenster des SmartMixer und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü unter dem Spurnamen.

- Vordergrund
- Hintergrund
- Deaktiviert

Hinweis: *Wählen Sie die Option „Deaktiviert“, wenn die Spur bei der Ausführung von SmartMix ignoriert werden soll.*



Fenster „SmartMix“

SmartMix-Voreinstellungen ändern

Um SmartMix-Optionen zu ändern, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ bzw. „Adobe Premiere Elements 10“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“. Sie können die folgenden Optionen anpassen:

Neue Spur (Standard) Geben Sie den Spurtyp an. Die verfügbaren Optionen sind „Vordergrund“, „Hintergrund“ und „Deaktivieren“. Einer neuen Spur wird standardmäßig der Typ „Hintergrund“ zugewiesen.

Lücken überspringen bei Geben Sie den entsprechenden Schwellenwert an (in Sekunden).

Hintergrundlautstärke verringern Geben Sie den Prozentwert an, um den die Lautstärke abfallen soll.

Vordergrund-Clip normalisieren Normalisieren Sie die Dialoge, um eine gleichmäßige Lautstärke während des Clips zu erreichen.

SmartMix Audioclips

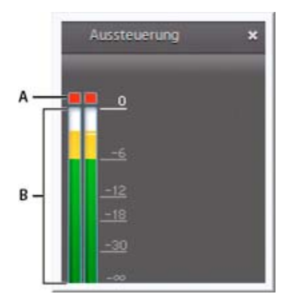
Stellen Sie vor dem Starten von SmartMix sicher, dass sich sowohl in der Vordergrundspur (Audio 1-Spur oder Sprachkommentarspur) als auch in der Hintergrundspur (Soundtrack-Spur) eine Audiodatei befindet.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie rechts im Schnitt- und Szenenfenster „Audio-Werkzeuge“ > „SmartMix“ > „Anwenden“.
- Wählen Sie „Audio-Werkzeuge“ > „SmartMix“ > „Optionen“ und klicken Sie auf „Anwenden“.

Übersicht über das Aussteuerungsfenster

Im Aussteuerungsfenster („Fenster“ > „Aussteuerung“) wird der Pegel der Gesamtlautstärke der im Schnittfenster oder Szenenfenster wiedergegebenen Clips angezeigt. Wenn die Übersteuerungsanzeige im Fenster rot leuchtet, senken Sie die Lautstärke eines oder mehrerer Clips. Die Spitzenanzeigen geben den höchsten Lautstärkewert während der Wiedergabe des Films an. Im Allgemeinen sollte der Spitzenwert zwischen 0 und -6 dB liegen.



Aussteuerungsanzeige
***A.** Übersteuerungsanzeige **B.** Spitzenlautstärkeanzeigen*

Einstellen der Lautstärke im Schnittfenster

Sie können die Cliplautstärke direkt für eine Audiospur im Schnittfenster einstellen. Indem Sie das Lautstärkediagramm nach oben oder unten ziehen, können Sie zum Beispiel die Lautstärke eines Clips an die der benachbarten Clips anpassen oder ihn komplett stummschalten.

***Hinweis:** Sie können die Lautstärke auch mit Keyframes erhöhen oder verringern.*

1 Um die Größe einer Audiospur im Schnittfenster zur besseren Sichtbarkeit zu ändern, positionieren Sie den Mauszeiger im Spurheaderbereich zwischen zwei Spuren, so dass das Symbol für die Höhenanpassung ⇕ angezeigt wird, und ziehen Sie den Mauszeiger dann nach oben oder unten.

2 Wählen Sie im Schnittfenster in der linken oberen Ecke des Clips die Option „Lautstärke“ aus. Wählen Sie anschließend „Lautstärke“ > „Clip-Lautstärke“ aus.

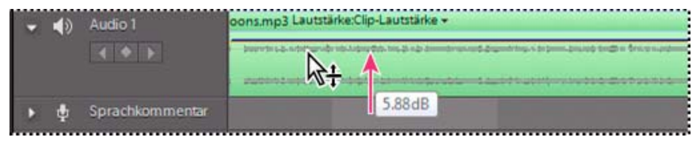


Lautstärke, Menü

3 Positionieren Sie den Mauszeiger über dem Lautstärkediagramm. Dies ist die gelbe Linie, die horizontal über der Audiospur des Clips verläuft. Der Cursor wird daraufhin in ein Doppelpfeilsymbol geändert.

4 Ziehen Sie den Cursor nach oben oder unten, um die Lautstärke einheitlich anzupassen. Ziehen Sie vorhandene Keyframes, um sie zu verschieben.

Während des Ziehens wird der Pegel in Dezibel angezeigt. Positive Werte bedeuten eine zunehmende Lautstärke, negative Werte eine abnehmende Lautstärke.



Durch Ziehen des Lautstärkediagramms wird die Lautstärke des Clips geändert

Verwandte Themen

„Ändern der Größe von Spuren“ auf Seite 102

„Anzeigen und Bearbeiten von Keyframes“ auf Seite 221

„Vorübergehendes Deaktivieren eines Effekts in einem Clip“ auf Seite 161

„Hinzufügen von Keyframes“ auf Seite 223

Anpassen des Eingangspegels von Clips

Wenn die Originallautstärke eines Clips wesentlich zu hoch oder zu niedrig ist, können Sie den Eingangspegel bzw. die *Verstärkung* ändern, bevor Sie den Ausgangspegel anpassen. Denken Sie daran, dass durch die Erhöhung der Verstärkung u. U. nur die Geräusche lauter werden, wenn zum Zeitpunkt der Aufnahme des Originalaudioclips der Pegel zu niedrig eingestellt war. Wenn Sie optimale Ergebnisse erzielen möchten, nehmen Sie Audio mit hohem Pegel auf, jedoch nicht so hoch, dass Verzerrungen auftreten. Ohne Anpassung bewegen sich gute Audioaufnahmen im Bereich von 0 bis -6 dB auf der Audioanzeige. Audioaufnahmen über 0 dB können zu Übersteuerungen führen.

1 Wählen Sie im Schnittfenster den gewünschten Clip aus. Um mit mehreren Clips gleichzeitig zu arbeiten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sie können nicht aufeinander folgende Clips auswählen, indem Sie die Strg-Taste bzw. Befehlstaste gedrückt halten und nacheinander auf alle gewünschten Clips klicken.
- Aufeinander folgende Clips können ausgewählt werden, indem Sie im Projektfenster klicken und ein Rechteck um die gewünschten Clips ziehen.
- Um alle Clips auszuwählen, drücken Sie Strg+A bzw. Befehl+A.

2 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audioverstärkung“.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus und klicken Sie anschließend auf „OK“:

- Geben Sie einen Verstärkungswert ein (0 dB entspricht der ursprünglichen Verstärkung des Clips).

- Klicken Sie auf „Normalisieren“, um die Verstärkung bei niedriger Lautstärke automatisch zu erhöhen bzw. bei hoher Lautstärke automatisch zu verringern. Adobe Premiere Elements zeigt die Differenz bis zur maximalen Verstärkung ohne Übersteuerung an.

Stummschalten eines Clips

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte im Schnittfenster durch:

- Wenn der Clip mit einem Video verbunden ist, klicken Sie im Schnittfenster bei gedrückter Alt-Taste auf den Clip, um nur die Audiospur des Clips auszuwählen.
- Ist der Clip nicht mit Video verbunden, klicken Sie auf diesen, um ihn auszuwählen.

2 Wählen Sie Clip > Aktivieren. (Bei der Deaktivierung eines Clips verschwindet das Häkchen neben der Option im Clipmenü, und der Clipname wird in der Spur abgeblendet.)

Ein- oder Ausblenden der Lautstärke

1 Wählen Sie im Schnittfenster oder im Szenenfenster einen Audioclip.

2 Erweitern Sie in der Eigenschaftenansicht („Fenster“ > „Eigenschaften“) die Option „Lautstärke“. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einblenden“ oder „Ausblenden“ .

Beim Einblenden wird ein Keyframe am Anfang des Clips eingefügt, der die Lautstärke auf -∞ dB (Stille) setzt. Ein weiterer Keyframe wird danach eingefügt, um die bereits für den Clip eingestellte Lautstärke zu erhalten. Beim Ausblenden wird ein Keyframe am Ende des Clips eingefügt, der die Lautstärke auf -∞ dB (Stille) setzt. Ein weiterer Keyframe wird davor eingefügt, um die bereits für den Clip eingestellte Lautstärke zu erhalten.

Ist der Audioclip mit einem Videoclip verknüpft, können Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip klicken und „Überblendung“ > „Audio und Video einblenden“ oder „Audio und Video ausblenden“ auswählen. Sie können die Lautstärke eines Clips ausblenden, während Sie die Lautstärke eines anderen Clips einblenden, indem Sie eine der Crossfade-Audioüberblendungen zur Schnittlinie zwischen den Clips ziehen.

Verwandte Themen

„Löschen eines Clips im Schnittfenster oder Szenenfenster“ auf Seite 100

„Hinzufügen von Keyframes“ auf Seite 223

„Entfernen von Keyframes“ auf Seite 225

Kapitel 14: Erstellen von Discmenüs

DVDs, Web-DVDs und Blu-ray-Discs bieten eine hervorragende Möglichkeit, Freunden und Verwandten ihre Videos zukommen zu lassen. Diese Discs sind klein und leicht und lassen sich daher einfach verpacken und per Post versenden, so dass sie zum Versenden Ihrer Filme ideal sind. Durch die Verwendung der Menüvorlagen und automatisierten Funktionen von Adobe Premiere Elements können Sie professionell gestaltete DVDs, Web-DVDs und Blu-ray-Discs schnell und einfach selbst erstellen.

Disc-Arten und Menüoptionen

Automatisch abspielbare und menübasierte Discs

Mit Adobe Premiere Elements und Ihrem Disc-Brenner können Sie zwei Hauptarten von DVDs, Web-DVDs oder Blu-ray-Discs erstellen: zum automatischen Abspielen ohne Menüs oder menübasiert. Der erste Schritt beim Erstellen einer Disc besteht in der Entscheidung für eine bestimmte Art.

Wenn Sie sich für eine automatisch abspielbare Disc entscheiden, können Sie einfach den Film zusammenstellen, in ein Disc-Format exportieren und als Disc brennen. Wenn Sie jedoch eine menübasierte Disc erstellen möchten, fügen Sie mithilfe der Adobe Premiere Elements-Menüvorlagen Menüs zum Film hinzu.

Bei Adobe Premiere Elements-Menüvorlagen handelt es sich um vordefinierte Menüs mit einer Vielzahl unterschiedlicher Themen und Stile. Die Schaltflächen in den Vorlagen werden automatisch mit Menümarken im Film verknüpft. Die Menüs werden dynamisch basierend auf den von Ihnen eingefügten Marken erstellt, bei Bedarf können zusätzliche Menüs hinzugefügt werden. Sie können Menümarken hinzufügen, verschieben oder löschen, nachdem Sie eine Vorlage ausgewählt haben, oder Sie können Menümarken im Schnittfenster hinzufügen, bevor Sie eine Menüvorlage auswählen. Adobe Premiere Elements passt die Menüs automatisch den Marken entsprechend an.

Hinweis: *Die verfügbaren Menüs entsprechen dem Seitenverhältnis des Projekts. Wenn als Seitenverhältnis für das Projekt beispielsweise Breitbild ausgewählt wurde, werden die Menüs ebenfalls in Breitbild angezeigt.*

Verwandte Themen

„Erstellen von Discmenüs“ auf Seite 273

„Automatisches Hinzufügen von Szenemarken“ auf Seite 276

„Manuelles Hinzufügen von Menü-, Szene- oder Stoppmarken“ auf Seite 277

„Freigeben auf DVD oder Blu-ray-Disc“ auf Seite 291

Automatisch abspielbare Discs

Automatisch abspielbare Discs enthalten keine Menüs und werden sofort wiedergegeben, wenn sie in einen DVD- oder Blu-ray-Disc-Player eingelegt werden. Diese Art ist am besten für einzelne Filme geeignet, die stets von Anfang bis Ende wiedergegeben werden sollen. Sie lassen sich am einfachsten erstellen: Sie exportieren einfach den Film auf eine Disc.

Wenn Sie die Schaltflächen „Weiter“ und „Zurück“ der Fernsteuerung des Players verwenden möchten, um zu bestimmten Stellen im Film zu springen, legen Sie Menü- oder Szenemarken zum Angeben von Kapiteln oder Einsprungpunkte fest. Da bei automatisch abspielbaren Discs nicht zwischen Hauptmenü- und Szenemarken unterschieden wird, können beide Markentypen als Kapitelmarken hinzugefügt werden.

Sie sollten eine Vorschau des Films anzeigen und sicherstellen, dass sich die Marken an den richtigen Stellen befinden, bevor Sie den Film auf Disc brennen.

***Hinweis:** Bei automatisch abspielbaren Discs werden Stoppmarken ignoriert.*

Menübasierte Discs

Menübasierte Discs sind am besten für lange Filme oder mehrere Filme geeignet, die von Anfang bis Ende abgespielt werden können, oder Szenen enthalten, die über ein Untermenü aufgerufen werden sollen. Im Hauptmenü können Sie den Film direkt wiedergeben oder das Untermenü zur Szenenauswahl öffnen. Es gibt zwei Arten von menübasierten Discs:

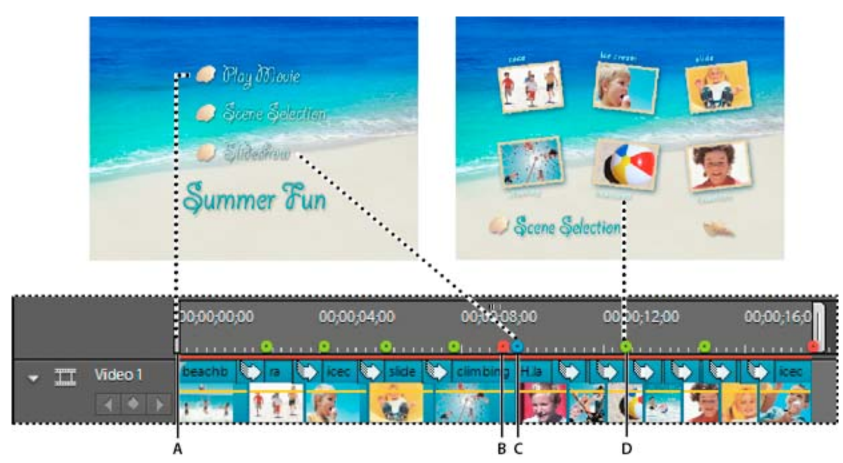
Menübasierte mit Szenenmenü Diese sind am besten für lange Filme geeignet, die von Anfang bis Ende wiedergegeben werden können, jedoch auch Szenen enthalten, auf die von einem Untermenü aus zugegriffen werden kann. Im Hauptmenü können Sie den ganzen Film wiedergeben oder das Szenenmenü öffnen. Über das Szenenmenü können Sie spezifische Szenen im Film aufrufen. In der Regel organisieren Sie das Projekt so, dass die einzelnen Szenen interessante Stellen im Film wiedergeben. Eine Szene kann jedoch auch nach Ablauf einer bestimmten Spielzeit beginnen oder an einer beliebigen, von Ihnen gewählten Stelle.

Menübasierte mit einer Auswahl mehrerer Filme Diese sind am besten für einzelne Filme geeignet, die nicht zu einem einzigen Film zusammengefasst werden sollen. Beispielsweise lassen sich auf einer Hochzeits-Disc die Vorbereitungen, die Zeremonie und der Empfang als separate Filme einrichten. Für jeden Film steht im Hauptmenü eine eigene Schaltfläche zur Verfügung.

Arbeiten mit Menümarken

Informationen zu Menümarken

Sie können ganz einfach Menümarken zu Ihren Videos hinzufügen. Sie können Szenemarken automatisch oder manuell hinzufügen. Adobe Premiere Elements erstellt basierend auf den Marken ein Menü. Welche Art von Marken im Schnittfenster hinzugefügt wird, hängt davon ab, wie später auf das Video zugegriffen werden soll.



Beziehung zwischen Menümarken und Menüvorlagen
***A.** Medienstart **B.** Stoppmarke **C.** Hauptmenü-Marke **D.** Szenemarke*

Sie können alle Arten von Marken in einem Film verwenden. Allerdings kehrt ein Disc-Player bei Erreichen einer Stoppmarke zum Hauptmenü zurück und nicht zu dem Menü, aus dem er aufgerufen wurde. Wenn Sie die Clips später im Schnittfenster oder Szenenfenster neu anordnen, bleiben die Marken an der ursprünglichen Position erhalten. Sie müssen die Positionen daher ggf. aktualisieren und die Namen bearbeiten, um sie auf den Film abzustimmen.

Hinweis: *Verwechseln Sie Menümarken (Szene, Hauptmenü und Stoppmarken) nicht mit Clip- und Schnittfenstermarken. Zwar dienen alle diese Marken zur Kennzeichnung von bestimmten Stellen in einem Clip oder Film, jedoch werden in Adobe Premiere Elements Szenen- und Menümarken zur Verknüpfung des Videoframes im Schnittfenster und Szenenfenster mit Schaltflächen in Discmenüs verwendet. Clip-Marken und Schnittfenstermarken hingegen sind beim Positionieren und Zuschneiden von Clips hilfreich.*

Verwandte Themen

„Anwenden einer Discmenüvorlage“ auf Seite 281

„Anpassen eines Menühintergrunds“ auf Seite 282

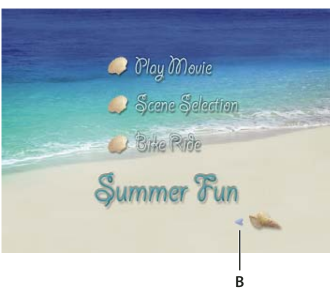
Hauptmenü-Marken

Hauptmenü-Marken unterteilen das Video in einzelne Filme. Schaltflächen im Hauptmenü sind mit Hauptmenü-Marken verknüpft. Hauptmenü-Marken werden manuell gesetzt, um den Anfang jedes Films zu kennzeichnen, der im Hauptmenü der Disc angegeben werden soll. Wenn die ausgewählte Hauptmenüvorlage zusätzliche Schaltflächen aufweist (d. h. andere als die Schaltflächen für Filmwiedergabe und Szenen), werden diese mit den Hauptmenü-Marken verbunden und starten die Wiedergabe ab der jeweiligen Marke bis zur Stoppmarke oder bis zum Ende des Mediums im Schnittfenster. Falls das Hauptmenü nicht genügend Schaltflächen für Hauptmenü-Marken aufweist, dupliziert Adobe Premiere Elements das Hauptmenü und fügt eine Schaltfläche „Weiter“ im primären Hauptmenü hinzu. Befinden sich keine Hauptmenü-Marken in Ihrem Film, weist das Hauptmenü in Adobe Premiere Elements keine Schaltflächen auf.

Wählen Sie bei Verwendung von Hauptmenü-Marken eine Vorlage mit mindestens drei Schaltflächen für Hauptmenü-Marken aus. (Mit der ersten Schaltfläche (Schaltfläche für die Filmwiedergabe) wird der Film vom Anfang bis zum Ende abgespielt. Mit der zweiten Schaltfläche (Schaltfläche für Szenen) wird eine Verknüpfung zum Szenenmenü 1 hergestellt.

Wichtig: *Die Wiedergabeschaltfläche im Hauptmenü wird automatisch mit dem Anfangspunkt der Zeitleiste verknüpft, so dass dort keine Hauptmenü-Marke gesetzt werden muss.*



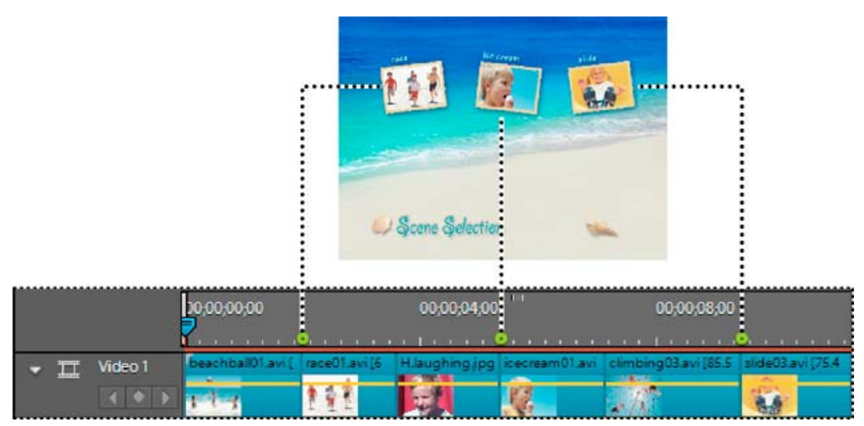


Duplizierte Menüs bei Filmen mit mehr Hauptmenü-Marken als in der Vorlage vorhandenen Schaltflächen
A. *Die Schaltfläche „Weiter“ führt zum duplizierten Menü* ***B.*** *Die Schaltfläche „Zurück“ zeigt erneut das Hauptmenü 1 an*

Szenemarken

Szenemarken unterteilen den Film in einzelne Szenen. Die Szenenschaltflächen im Hauptmenü sind mit verschiedenen Szenen im Film verknüpft und werden nacheinander in den Szenenmenüs angezeigt (nicht nach Film gruppiert). Verwenden Sie Szenemarken (ohne Stoppmarken), wenn der Film von Anfang bis Ende wiedergegeben werden soll, aber auch zu bestimmten Szenen im Film gesprungen können werden soll.

Sie können Szenemarken automatisch oder manuell hinzufügen. Adobe Premiere Elementserstellt anhand der Szenemarken ein Menü der Szenen, auf das Sie über die Schaltfläche für Szenen im Disc-Hauptmenü zugreifen können. Befinden sich keine Szenemarken im Schnittfenster, entfallen die Schaltfläche und das Untermenü für Szenen in Adobe Premiere Elements.



Szenemarken sind direkt mit Schaltflächen im Menü für Szenen verknüpft.

Stoppmarken

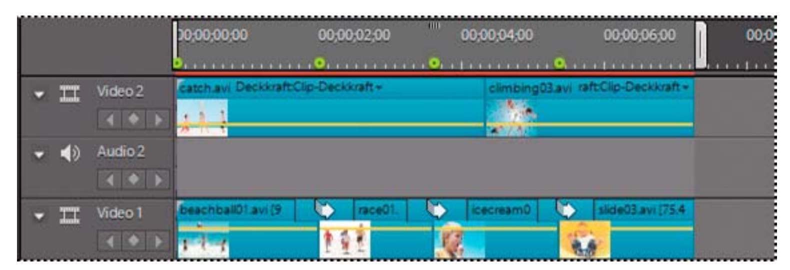
Mit Stoppmarken wird das Ende eines Films kenntlich gemacht. Wenn der Disc-Player eine Stoppmarke erreicht, wird erneut das Hauptmenü angezeigt. Wenn Sie im Schnittfenster eine Stoppmarke hinzufügen, wird der Film im Disc-Player nicht mehr von Anfang bis Ende wiedergegeben. Daher werden Stoppmarken im Allgemeinen nur dann hinzugefügt, wenn ein Video in einzelne Filme unterteilt wurde und die Clips im Schnittfenster nicht von Anfang bis Ende wiedergegeben werden müssen.

Stoppmarken werden manuell hinzugefügt. Stoppmarken werden gesetzt, um das Ende jedes Films zu kennzeichnen, der im Hauptmenü der Disc angegeben werden soll. Sobald eine Stoppmarke erreicht ist, wird der Film angehalten und das Hauptmenü wird aufgerufen.

Automatisches Hinzufügen von Szenemarken

Mit dem Befehl zum Generieren von Menümarken werden Szenemarken automatisch platziert. Mitunter lässt sich Zeit sparen, wenn die Szenemarken zunächst von Adobe Premiere Elements platziert und dann von Ihnen nach Bedarf bearbeitet werden. Das beste Ergebnis wird erzielt, wenn es sich bei jeder Szene in Ihrem Film um einen eigenen Clip handelt und alle zu markierenden Clips sich auf Videospur 1 befinden. Wenn der Film aus mehreren, einander überlagernden Clips besteht, sollten Sie die Szenemarken manuell oder in festen Intervallen einfügen.

Automatisch gesetzte Szenemarken haben keine Namen, daher weisen die Schaltflächen im Menü für Szenen die gleichen Namen auf wie in der Vorlage. Um die Schaltflächen anzupassen, können Sie die Marken entweder nach dem Setzen benennen oder die Schaltflächen nach Auswahl der Vorlage umbenennen.



Beispielfilm mit automatisch gesetzter Szenemarke

1 Klicken Sie in das Schnittfenster, um es zum aktiven Fenster zu machen.

2 Wählen Sie „Disc“ > „Menümarken generieren“.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Menüszenemarken automatisch setzen“ aus, wie die Marken gesetzt werden sollen, und geben Sie ggf. einen Wert ein:

An jeder Szene Platziert eine Szenemarke an jedem Bearbeitungspunkt (Schnitt) zwischen Clips auf der Videospur 1, nicht am Ende von Überblendungen. Am Anfang einer Reihe von Standbildern wird im Schnittfenster nur eine Szenemarke platziert.

Alle _ Minuten Platziert Szenemarken im angegebenen Intervall. (Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn der Film mehrere Minuten lang ist.)

Alle Marken Verteilt die von Ihnen angegebene Anzahl von Marken gleichmäßig auf alle Clips im Schnittfenster.

4 Wenn im Schnittfenster Marken vorhanden sind, die Sie nicht mehr verwenden möchten, wählen Sie die Option „Vorhandene Menümarken löschen“ aus. (Beim Löschen der Marken werden auch deren Namen sowie die mit ihnen verbundenen Miniaturansichtsverschiebungen entfernt.)

5 Klicken Sie auf „OK“. Szenemarken werden im Schnittfenster unterhalb der Zeitleiste hinzugefügt.

6 Wenn Sie eine Marke an eine andere Stelle verschieben möchten, können Sie sie einfach an eine andere Stelle auf der Zeitleiste ziehen.

Hinweis: *Szenemarken sind nicht an das Video gebunden. Wenn Sie das Video zu einem späteren Zeitpunkt bearbeiten, müssen Sie die Marken möglicherweise verschieben oder neu erstellen, damit sie den neuen Bearbeitungspunkten entsprechen.*

Verwandte Themen

„Bearbeiten von Menütext und Schaltflächen“ auf Seite 285

Manuelles Hinzufügen von Menü-, Szene- oder Stoppmarken

Beim manuellen Hinzufügen können Marken während des Setzens benannt werden. Die gewählten Namen werden für die Schaltflächenbezeichnungen im Haupt- bzw. Szenenmenü übernommen.

In einigen Vorlagen umfassen die Menüschaltflächen Miniaturansichten des jeweils verknüpften Videos. Wenn der Standardframe nicht als Frame für eine Schaltfläche geeignet ist, können Sie ihn im Dialogfeld „Menümarke“ ändern.

Verwandte Themen

„Bearbeiten von Menü- oder Szenemarkenattributen“ auf Seite 280

Hinzufügen von Hauptmenü-Marken oder Szenemarken

1 Verschieben Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an die Stelle, an der die Marke gesetzt werden soll.

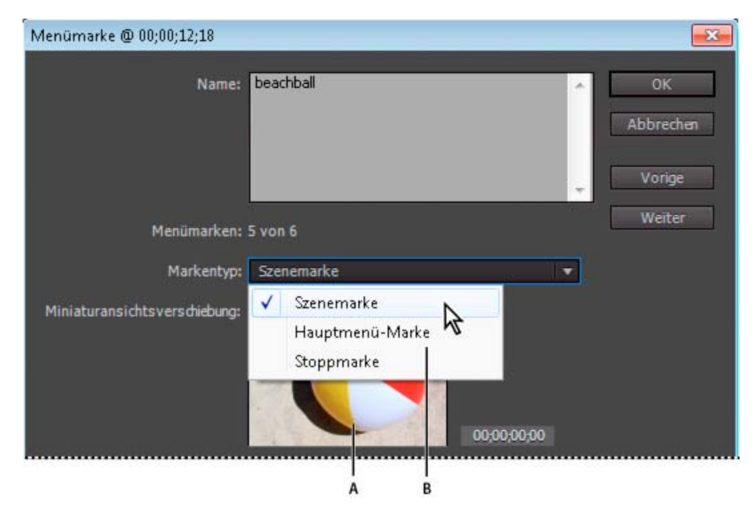
***Hinweis:** Die Wiedergabeschaltfläche in jeder Hauptmenüvorlage wird automatisch mit dem Anfangspunkt der Zeitleiste verknüpft. Es braucht dort also keine Marke gesetzt zu werden, es sei denn, Sie möchten diese Stelle in das Szenenmenü aufnehmen.*

2 Wählen Sie im Schnitt- oder Szenenfenster „Marken“ > „Menümarke“ > „Menümarke setzen“.

Zum schnellen Platzieren einer Marke können Sie auch eine Marke von der Schaltfläche „Menümarke hinzufügen“ an die gewünschte Stelle auf der Zeitleiste ziehen.

3 Geben Sie im Dialogfeld „Menümarke“ einen Namen für die Marke ein. Der Text in diesem Feld wird nicht auf neue Zeilen umgebrochen. Wenn der Text auf mehrere Zeilen verteilt werden soll, können Sie mit der Tastenkombination Strg+Eingabetaste jeweils eine neue Zeile einfügen. Verwenden Sie kurze Namen für die Marken, damit sie in das Menü passen, ohne andere Schaltflächen zu überlappen. (Sie können den Namen zu einem späteren Zeitpunkt nach Auswahl einer Vorlage anpassen.)

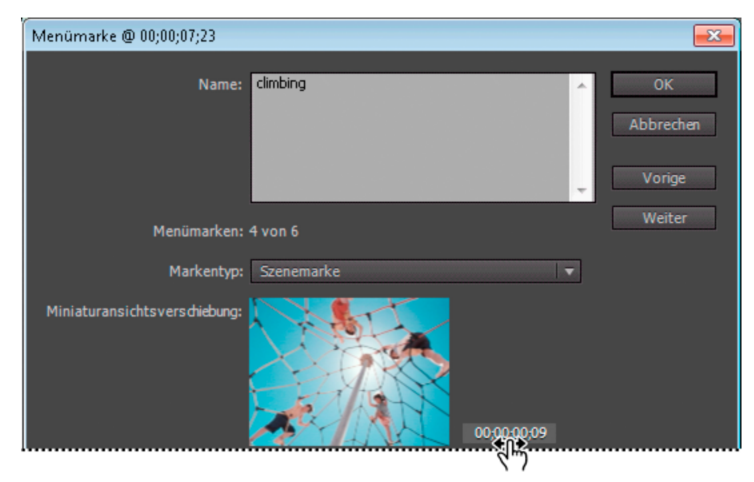
4 Wählen Sie im Menü „Markentyp“ den gewünschten Typ aus.



Dialogfeld „Menümarke“
***A.** Miniaturansicht eines Frames an der Marke **B.** Markentyp*

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um das Aussehen der Schaltflächenminiatur festzulegen:

- Um ein Standbild für die Schaltflächenminiatur im Menü auszuwählen, ziehen Sie den Timecode für die Miniaturverschiebung zum Frame mit dem gewünschten Bild. Die Option „Bewegungsmenü-Schaltfläche“ muss deaktiviert sein. Wenn Sie eine DVD, Web-DVD oder Blu-ray-Disc erstellen, wird das Bild im Menü angezeigt. (Die Miniaturansicht wird ausschließlich für die Anzeige im Menü verwendet. Klicken Sie auf die Schaltfläche auf der Disc, um das Video ab der Markenposition wiederzugeben.)



Ziehen des Timecodes für die Miniaturverschiebung

- Um Videos in der Menüschaltfläche der Disc abzuspielen, aktivieren Sie die Option „Bewegungsmenü-Schaltfläche“. Wenn Sie diese Option für eine Hauptmenü-Marke oder eine Szenemarke aktivieren, wird die entsprechende Menüschaltfläche animiert.

6 Klicken Sie auf „OK“.

Die Marke wird unterhalb der Zeitleiste zum Schnittfenster hinzugefügt. Eine Hauptmenü-Marke ist blau, eine Szenemarke grün und eine Stoppmarke rot.

Hinzufügen von Stoppmarken

1 Verschieben Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an das Ende des Videos oder der Szene.

2 Wählen Sie im Schnitt- oder Szenenfenster „Marken“ > „Menümarke“ > „Menümarke setzen“.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Menümarke“ im Menü „Markentyp“ die Option „Stoppmarke“.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Die Marke wird unterhalb der Zeitleiste zum Schnittfenster hinzugefügt.

Suchen eines Menüs oder einer Szenemarke

❖ Führen Sie im Schnittfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Sie können die erste Marke rechts oder links von der Marke für die aktuelle Zeit suchen, indem Sie „Disc“ > „Gehe zu Menümarke“ > „Weiter“ oder „Zurück“ auswählen.
- Klicken Sie zur Suche von Marken im Schnittfenster „Marken“ > „Menümarke“ > „Nächste“ oder „Vorherige“, bis Sie zur gewünschten Marke gelangen.
- Um eine mit einer bestimmten Schaltfläche verbundene Marke zu suchen, müssen Sie am unteren Rand des Discmenü-Layoutfensters auf die Miniatur des Menüs klicken. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Schaltfläche und wählen Sie „Marke in Schnittfenster einfügen“.

***Hinweis:** Wenn Sie im Dialogfeld „Menümarke“ eine Marke gefunden haben, können Sie die Details dieser Marke bearbeiten oder sie entfernen, indem Sie auf die Schaltfläche „Löschen“ klicken.*

Verschieben oder Löschen einer Menü- oder Szenemarke

Sie können Marken auf einfache Weise verschieben und löschen, unabhängig davon, ob die Marken automatisch oder manuell eingefügt wurden.

Sie können einzelne Marken löschen oder alle Marken gleichzeitig aus dem Schnittfenster entfernen. Haben Sie einen Film seit der Auswahl von Menüvorlagen bearbeitet, ist es möglicherweise einfacher, alle Marken zu löschen, statt sie an neue Positionen zu verschieben.

Hinweis: *Haben Sie bereits eine Vorlage ausgewählt, wird durch Löschen einer Marke auch die mit ihr verknüpfte Schaltfläche aus dem Hauptmenü bzw. Szenemenü gelöscht.*

Verschieben einer Marke

❖ Ziehen Sie die zu verschiebende Marke im Schnittfenster auf die gewünschte Szene oder den gewünschten Film.

Löschen einer Marke

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Schnittfenster auf die Marke, die gelöscht werden soll. (Vergrößern Sie ggf. die Zeitleiste, um die Marke zu finden.) Wählen Sie „Disc“ > „Menümarke löschen“ > „Marke an Marke für aktuelle Zeit“.
- Doppelklicken Sie auf eine beliebige Marke, um Marken zu suchen und zu löschen. Klicken Sie im Dialogfeld „Marke“ auf die Schaltflächen „Weiter“ bzw. „Zurück“, um die Marke zu suchen. Klicken Sie dann auf „Löschen“.
- Um alle Markierungen auf einmal zu löschen, wählen Sie „Disc“ > „Menümarke löschen“ > „Alle Marken“.

Sollten Sie sich anders entscheiden oder einen Fehler machen, können Sie die zuletzt vorgenommen Löschvorgänge rückgängig machen. Wählen Sie hierzu „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ aus. Die Marke wird wieder im Schnittfenster angezeigt.

Bearbeiten von Menü- oder Szenemarkenattributen

Nach dem Setzen einer Marke können Sie sie umbenenennen sowie ihren Typ (Szene-, Hauptmenü- oder Stoppmarke) und die auf der Schaltfläche im Menü angezeigte Miniaturansicht ändern. Die Markennamen werden für die Schaltflächen im Hauptmenü bzw. Menü für Szenen übernommen.

Einige Menüschaltflächen umfassen eine Miniaturansicht des jeweils verknüpften Videos. Standardmäßig wird dabei der Frame angezeigt, an dem eine Marke gesetzt wurde. Sie können die Marke ändern, so dass der Inhalt besser wiedergegeben wird. So kann z. B. als Bild für die Schaltfläche einer Strandszene statt des durch die Marke gekennzeichneten Frames eine Nahaufnahme von im Wasser spielenden Kindern verwendet werden. Durch die Änderung einer Miniaturansicht für eine Schaltfläche wird der Anfangspunkt des Videos, mit dem die Schaltfläche verknüpft ist, nicht geändert.

1 Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf die zu bearbeitende Marke oder suchen Sie die Marke mit den Schaltflächen „Weiter“ bzw. „Zurück“.

2 Führen Sie im Dialogfeld „Menümarke“ einen der folgenden Schritte aus und klicken Sie dann auf „OK“:

- Geben Sie zum Umbenennen der Marke einen Namen für die Marke im Textfeld ein. Der Text in diesem Feld wird nicht auf neue Zeilen umgebrochen. Wenn der Name auf mehrere Zeilen verteilt werden soll, können Sie mit der Tastenkombination Strg+Eingabetaste jeweils eine neue Zeile einfügen. Verwenden Sie kurze Namen, damit sie in das Menü passen, ohne andere Schaltflächen zu überlappen. (Sie können den Namen zu einem späteren Zeitpunkt nach Auswahl einer Vorlage anpassen.)
- Wählen Sie zum Ändern des Markentyps den gewünschten Typ im Dialogfeld „Markentyp“ aus.

- Um die Miniatur für eine Schaltfläche zu ändern, ziehen Sie den Timecode „Miniaturansichtsverschiebung“, um das Bild auszuwählen, das als Schaltflächenminiatur im Menü angezeigt werden soll. Wenn Sie ein Menü mit Miniaturansichten wählen, wird beim Erstellen der Disc in diesem Menü das ausgewählte Bild angezeigt. (Die Miniaturansicht wird ausschließlich für die Anzeige im Menü verwendet. Das mit der Schaltfläche verknüpfte Video beginnt stets an der Position der Marke.)

Erstellen von Discmenüs

Menüvorlagen

Mit den im Lieferumfang von Adobe Premiere Elements enthaltenen Menüvorlagen können Sie eine DVD, Web-DVD oder Blu-ray-Disc mit Menüs erstellen. Alle Vorlagen umfassen eine Schaltfläche für ein Hauptmenü 1 und ein Szenenmenü 1. Die Menüschaltflächen werden automatisch mit den Menü- und Szenemarken im Schnittfenster verknüpft. Das Hauptmenü umfasst mindestens zwei Schaltflächen: Eine Schaltfläche zum Wiedergeben des Films und eine zum Anzeigen des Szenenmenüs. Einige Vorlagen umfassen weitere Schaltflächen im Hauptmenü, mit denen Sie zu anderen Filmen springen können, die Sie im Schnittfenster markiert haben. Die Szenenmenüs enthalten im Allgemeinen Schaltflächen mit Bezeichnungen und Miniaturansichten aus der Szene.

Ein Menü kann Ton und Bewegung enthalten. Einige Vorlagen enthalten Ablagebereiche, in die Sie ein Standbild oder Video ziehen und ablegen können, um den Menühintergrund zu individualisieren. Wenn Sie ein Video oder ein Bild in einer Vorlage ablegen, die keinen Ablagebereich enthält, ersetzt das abgelegte Video oder Standbild den gesamten Menühintergrund. Ein Video kann als beweglicher Hintergrund für ein Menü dienen oder alle visuellen Elemente des Menüs (mit Ausnahme der Schaltflächen-Hervorhebung) bereitstellen. Das Video kann z. B. einen beweglichen Hintergrund, einen Abspann und sogar die Schaltflächenbilder enthalten. Wie lange der Video- bzw. Audiohintergrund abgespielt werden, hängt von der Menüdauer ab. Die Dauer einer einzelnen Schleife des Audio- oder Videohintergrunds darf maximal 30 Sekunden betragen.

Sie können eine Vorlage für Ihr Projekt anpassen, indem Sie die Schriften, Farben, Hintergründe und das Layout ändern. Vorlagenänderungen beziehen sich jeweils nur auf das aktuelle Projekt. Vorlagenänderungen können in Adobe Premiere Elements nicht gespeichert werden.

Verwandte Themen

„Wechseln zu einer anderen Menüvorlage“ auf Seite 286

Anwenden einer Discmenüvorlage

Ignorieren Sie bei der Auswahl einer Discmenüvorlage die Tatsache, dass diese möglicherweise nicht genügend Schaltflächen für alle Marken im Film aufweist. Adobe Premiere Elements erstellt bei Bedarf weitere Menüs und Schaltflächen.

Nach Auswahl einer Vorlage ändert sich die Schaltflächenbeschriftung in den Menüs entsprechend den Namen für die Menü- und Szenenmarken. Sie können die Marken benennen und den Titel des Menüs ändern, nachdem Sie die Vorlage ausgewählt haben. Ohne Markennamen behalten die Schaltflächen die in der Vorlage vorhandenen Beschriftungen.

Sie können Menü- und Szenemarken hinzufügen, bevor Sie eine Vorlage auswählen, oder Sie können Marken nach der Auswahl einer Vorlage hinzufügen, verschieben oder löschen. Die Discmenüs werden dynamisch an die Marken angepasst, indem jeweils Schaltflächen entweder hinzugefügt oder gelöscht werden.

***Hinweis:** Wenn in Ihrem Projekt HDV-Projekteinstellungen verwendet werden, müssen Sie eine HD-Vorlage auswählen, um eine hochwertige Ausgabe zu erhalten. Sie können HD-Vorlagen am „HD“ in der oberen rechten Ecke der Vorlage im Aufgabenfenster erkennen.*

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Discmenüs“.

2 Wählen Sie eine Vorlage mit einem passenden Thema für Ihr Projekt aus. Wählen Sie bei Verwendung von Hauptmenü-Marken eine Vorlage mit mindestens drei Schaltflächen im Hauptmenü aus. (Die erste ist die Schaltfläche für die Filmwiedergabe, die zweite für Szenen. Mit weiteren Schaltflächen werden die Szenemarken im Schnittfenster verknüpft.)

3 Klicken Sie auf „Anwenden“.

Die Schaltflächen sind mit den Marken im Schnittfenster verknüpft und die Markennamen werden als Schaltflächentext eingefügt.

4 Sie müssen gegebenenfalls angeben, ob Szenemarken automatisch hinzugefügt werden sollen. Wenn Sie auf „Ja“ klicken, wählen Sie eine der folgenden Optionen und klicken Sie auf „OK“:

An jeder Szene Hiermit wird eine Szenemarke an jedem Bearbeitungspunkt (Schnittpunkt) zwischen Clips in Videospur 1 gesetzt.

Alle _ Minuten Platziert Szenemarken im angegebenen Intervall. (Diese Option ist nur verfügbar, wenn der Film mehrere Minuten lang ist.)

Alle Marken Verteilt die Marken gleichmäßig über den gesamten Clip im Schnittfenster.

***Hinweis:** Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt die Marken nicht automatisch hinzufügen möchten, können Sie dies auch später vornehmen. Adobe Premiere Elements aktualisiert Menüs dynamisch und fügt Hauptmenü-Markenschaltflächen oder Menüs und Schaltflächen für Szenen ein, wenn Sie Marken hinzufügen.*

5 Klicken Sie auf die Miniatur eines Menüs im unteren Bereich des Disc-Layoutfensters, um das entsprechende Menü anzuzeigen. Führen Sie gegebenenfalls einen Bildlauf zu der gewünschten Miniaturansicht durch oder ändern Sie die Größe des Anzeigefelds, um die Miniaturansichten nebeneinander anzuzeigen.

Nachdem Sie eine Vorlage ausgewählt haben, können Sie das Menü anpassen, eine Vorschau der Disc anzeigen oder die Disc brennen.

Verwandte Themen

„Übersicht über das Discvorschau-Fenster“ auf Seite 287

„Vorgehensweise und Kompatibilität beim Brennen von Discs“ auf Seite 293

„Manuelles Hinzufügen von Menü-, Szene- oder Stoppmarken“ auf Seite 277

Anpassen einer Menühintervorlage

Sie können das Hintergrundbild, die Schaltflächen, Menünamen und die Typografie jeder Menüvorlage ändern.

Anpassen eines Menühintergrunds

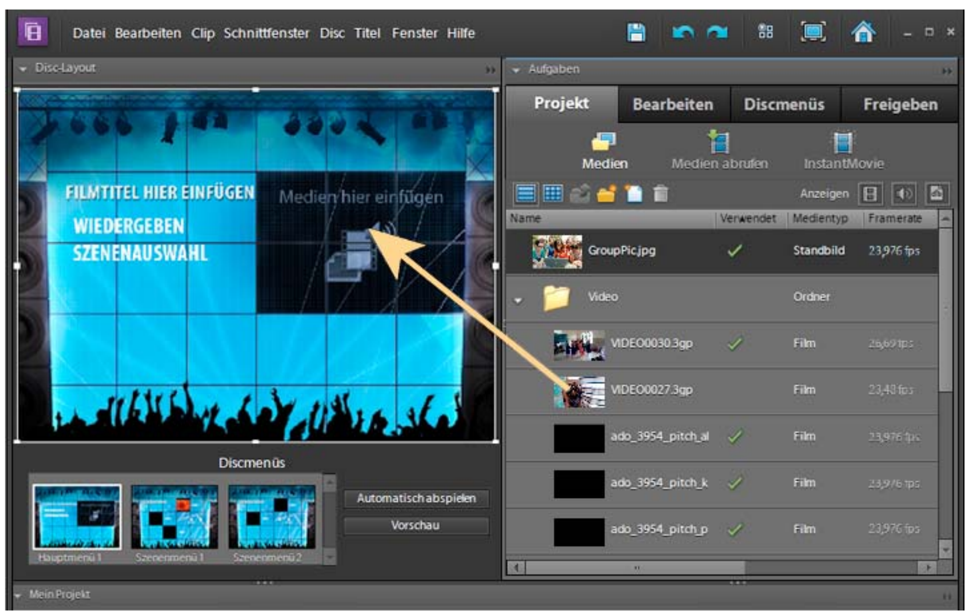
Sie können den Menühintergrund mit Videoclips, Videoclips mit Audio, Audioclips, Standbildern oder Standbildern mit Audio individuell anpassen.

Einige Menüs haben spezielle Ablagebereiche, in denen Sie Videos oder Standbilder ablegen können. Vorlagen mit Ablagebereichen enthalten einen schwarzen Ablagebereich mit dem Hinweis „Fügen Sie hier Ihre Medien ein“ . Sie können Videos und Standbilder auch dann platzieren, wenn das Menü nicht über einen Ablagebereich verfügt. In einem solchen Fall ersetzen die entsprechenden Medien den gesamten Hintergrund. Einige Menüs mit Ablagebereichen bieten zusätzliche Grafiken, die im Vordergrund des Videos bleiben.

1 Klicken Sie im Menüfenster „Disc“ auf die Miniatur des zu ändernden Menüs.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie einen Clip aus der Medienansicht auf das Menü, um den vorhandenen Hintergrund zu ersetzen.
- Klicken Sie in der Ansicht „Eigenschaften“ (Menüleiste „Hintergrund“) in der Leiste „Aufgaben“ auf „Durchsuchen“ und wählen Sie einen Clip auf Ihrem Laufwerk aus.



Ziehen eines Audioclips aus der Medienansicht auf den Menüablagebereich im Disc-Layoutfenster

Hinweis: *Wenn sowohl Video als auch Audio eingestellt wurde und einer der Clips ersetzt wird, ist die Einstellung für den anderen Clip weiterhin gültig, sofern Sie kein Hintergrundvideo mit Audiodaten ausgewählt haben. In diesem Fall werden die vorhandenen Audiodaten durch den neuen Audiohintergrund überschrieben.*

3 Legen Sie in der Eigenschaftenansicht (Menü „Hintergrundfenster“) des Aufgabenfensters die Einstellungen fest:

Zurück Setzt den Hintergrund auf den ursprünglichen Vorlagenhintergrund.

In-Point Legt den In-Point des Video- oder Audioclips fest. Ziehen Sie den Timecode zum gewünschten Frame.

Abspielen Spielt Medien in der Miniaturansicht ab. Das Symbol ändert sich von der Wiedergabeschaltfläche in die Pausenschaltfläche . Klicken Sie auf die Pausenschaltfläche, um die Wiedergabe anzuhalten, und legen Sie den In-Point des Hintergrunds fest.

Standbild verwenden Legt den aktuellen Frame im Videoclip als Stand-Hintergrundbild fest. Ziehen Sie den Timecode, um den Frame einzustellen.

Standardüberblendung vor Endlosschleife Fügt die als Standard festgelegte Überblendung hinzu, sobald das Video wieder von vorn gestartet wird.

Dauer Legt die Dauer des Hintergrundvideos oder -audios aus den In-Points fest.

Auf alle Menüs anwenden Wendet den Hintergrund auf alle Disc-Menüs an.

Verwandte Themen

„Definieren einer Standardüberblendung“ auf Seite 142

Ändern der Position und Größe von Menüelementen

1 Klicken Sie im unteren Bereich des Disc-Layoutfensters auf die Miniatur des zu ändernden Menüs.

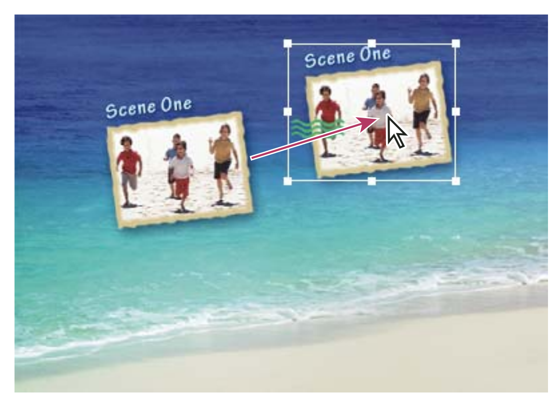
2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Größe eines Menüelements zu ändern, wählen Sie das entsprechende Menüelement im Disc-Layoutfenster aus. Daraufhin wird ein Rechteck (oder auch *Begrenzungsfeld*) mit acht Auswahlpunkten um das Element gezogen. Ziehen Sie einen Auswahlpunkt, um die Elementgröße zu ändern. Sie können in romanischen Sprachversionen auch die Minustaste (-) oder die Gleichtaste (=) auf der Tastatur verwenden, um die Größe des Elements proportional in alle Richtungen zu ändern. Mit der Gleichtaste wird das Element vergrößert.



Ziehen Sie einen Begrenzungsfeld-Auswahlpunkt, um die Größe einer Menüoption zu ändern.

- Um ein Menüelement zu verschieben, markieren Sie das Element und ziehen Sie es. Sie können auch die Pfeiltasten auf der Tastatur verwenden, um das Element in eine beliebige Richtung zu verschieben.



Vergleich von Originalposition (links) und verschobenes Element (rechts)

Bearbeiten von Menütext und Schaltflächen

Nach Auswahl einer Vorlage können Sie den Menütext oder das Aussehen einer beliebigen Hauptmenü-Schaltfläche oder Szene-Schaltfläche ändern. Sie können auch eine beliebige Schaltfläche löschen. Da die Schaltflächen mit den Marken verknüpft sind, wird beim Löschen einer Schaltfläche auch die zugrunde liegende Marke gelöscht.

1. Klicken Sie im unteren Bereich des Disc-Layoutfensters auf die Miniatur des zu ändernden Menüs.
2. Um Text oder Schaltflächen zu bearbeiten, die nicht mit Marken verknüpft sind, doppelklicken Sie auf den Menütitel oder auf die Menüschaltfläche und bearbeiten Sie den Text im Dialogfeld „Text ändern". Wenn Sie mehrere Zeilen verwenden möchten, können Sie mit der Tastenkombination Strg+Eingabetaste jeweils eine neue Zeile einfügen. Klicken Sie auf „OK".
3. Um die mit Marken verknüpften Schaltflächen zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Text oder auf die Schaltfläche und führen im Dialogfeld „Menümarke" einen der folgenden Schritte aus. Klicken Sie anschließend auf „OK":

- Um die Marke (und die Schaltfläche im Menü) umzubenennen, geben Sie einen neuen Namen ein und klicken Sie auf „OK". Wenn Sie mehrere Zeilen verwenden möchten, können Sie mit der Tastenkombination Strg+Eingabetaste jeweils eine neue Zeile einfügen. Verwenden Sie kurze Namen, damit sie in das Menü passen, ohne andere Schaltflächen zu überlappen.
- Um das in der Schaltflächenminiatur im Menü anzuzeigende Bild auszuwählen, ziehen Sie den Timecode für die Miniaturverschiebung und klicken auf „OK". (Die Miniaturansicht wird ausschließlich für die Anzeige im Menü verwendet. Bei Aktivierung der Option „Bewegungsmenü-Schaltfläche" beginnt das mit der Schaltfläche verknüpfte Video an der Markenposition.)
- Um eine Schaltfläche zu löschen, klicken Sie auf „Löschen". Die Marke wird aus dem Schnittfenster und die Schaltfläche aus dem Menü gelöscht. Alternativ können Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste bzw. bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Marke der Schaltfläche klicken und „Menümarke löschen" wählen.

Verwandte Themen

„Manuelles Hinzufügen von Menü-, Szene- oder Stoppmarken" auf Seite 277

Festlegen von Texteinstellungen

Sie können die Texteigenschaften für Menütitel und Menüschaltflächen ändern (z. B. Schrift, Größe, Stil und Farbe).

1. Klicken Sie im unteren Bereich des Disc-Layoutfensters auf die Miniatur des zu ändernden Menüs.
2. Wählen Sie anschließend einen Menütitel oder eine Schaltflächenbeschriftung.
3. Führen Sie im Eigenschaftenfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie aus dem Menü „Schriftart des Texts ändern" eine Schriftart aus. (Sie müssen ggf. das Dreieck neben dem Text aktivieren, um die Textattribut-Optionen anzuzeigen.)
- Wählen Sie im Menü „Schriftart des Texts ändern" einen Textstil aus oder klicken Sie auf die Symbole für „Fett", „Kursiv" oder „Unterstrichen". Sie können auch auf mehrere Symbole klicken.
- Wählen Sie im Menü „Textgröße ändern" die Größe des Textes aus.
- Klicken Sie neben dem Menü „Textgröße ändern" auf das Symbol „Textfarbe ändern" und wählen Sie aus dem Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen" die gewünschte Farbe aus.

4. Um die Texteinstellungen auf ähnliche Textelemente in allen Menüs anzuwenden, klicken Sie auf „Auf alle Szene-Schaltflächen anwenden", „Auf alle Text-Schaltflächen anwenden" oder auf „Auf alle Marken-Schaltflächen anwenden".

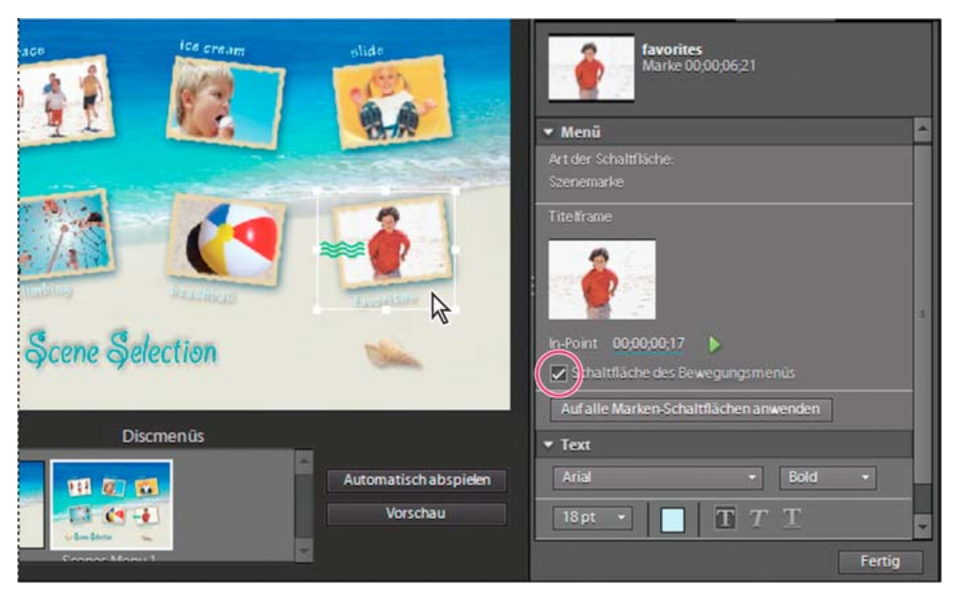
Animieren von Schaltflächen

Sie können den Hauptmenü-Schaltflächen oder den Szenenmenü-Schaltflächen Videos hinzufügen, wenn die Vorlage über Schaltflächen mit Miniaturansicht verfügt.

1 Klicken Sie im unteren Bereich des Disc-Layoutfensters auf die Miniatur des zu ändernden Menüs.

2 Wählen Sie im Disc-Layoutfenster eine Schaltfläche aus.

3 Wählen Sie in der Eigenschaftenansicht des Aufgabenfensters die Option „Bewegungsmenü-Schaltfläche“.



Szenenmenü mit ausgewählter Schaltfläche (links) und im Eigenschaftenfenster ausgewählte Schaltfläche des Bewegungsmenüs (rechts).

4 Legen Sie den In-Point fest, von dem aus der Clip bei Anzeige des Menüs abgespielt werden soll. Sie können entweder die Abspielen-/Anhalten-Schaltfläche verwenden, um den Clip als Miniatur anzuzeigen, oder Sie können das Timecode-Feld für den In-Point bearbeiten.

5 Um die Abspieldauer für den Clip festzulegen, klicken Sie auf den Menühintergrund und bearbeiten dann in der Eigenschaftenansicht unter „Schaltfläche des Bewegungsmenüs“ das Timecode-Feld für die Dauer.

***Hinweis:** Die für eine einzelne Bewegungsmenü-Schaltfläche festgelegte Dauer gilt für alle Bewegungsmenü-Schaltflächen auf der Disc.*

Wechseln zu einer anderen Menüvorlage

Wenn das ausgewählte Disc-Menü geändert werden soll, können Sie einfach zu einer anderen Vorlage wechseln. Dabei gehen jedoch alle Änderungen verloren, die an Menütiteln, an nicht mit Marken verknüpften Schaltflächennamen (Abspielen-Schaltfläche oder Szenen-Schaltfläche) und an Texteinstellungen (Schrift, Farbe, Stil usw.) vorgenommen wurden. Die Änderungen an Hintergründen und Marken-Schaltflächen (Hauptmenü-Marken und Szenemarken) bleiben erhalten. Beim Bearbeiten von Schaltflächentext wird der Name der zugehörigen Menümarke geändert und beim Erstellen der neuen Menüs verwendet.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Discmenüs“.

2 Ziehen Sie eine neue Vorlage aus der Vorlagenansicht des Aufgabenfensters in das Disc-Layoutfenster. Adobe Premiere Elements zeigt die neuen Menüs im Disc-Layoutfenster an.

Wechseln von einer menübasierten Disc zu einer automatisch abspielbaren Disc

Falls Sie auf Menüs in einer DVD, Web-DVD oder Blu-ray-Disc verzichten möchten, können Sie das Layout zurücksetzen, um eine automatisch abspielbare Disc zu erstellen.

Hinweis: *Eine automatisch abspielbare Disc verfügt zwar über keine mit den Marken verknüpften Menüs, dennoch können vorhandene Marken für ein Projekt nützlich sein. Mit den Vorwärts- und Rückwärtstasten auf der Fernbedienung eines DVD-, Web-DVD- oder Blu-ray-Players kann vorwärts oder rückwärts zu Hauptmenü-Marken und Szenemarken gesprungen werden. Stoppmarken werden ignoriert.*

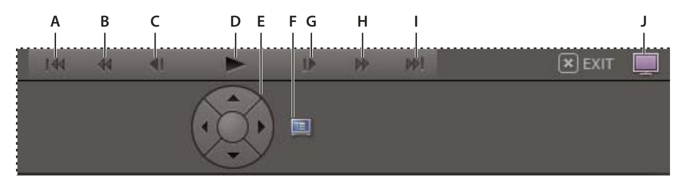
❖ Klicken Sie im Disc-Layoutfenster auf „Automatisch abspielen".

Die Menüs werden aus dem Disc-Layoutfenster entfernt und die Marken werden als Kapitelmarken in einer automatisch abspielbaren Disc verwendet.

Anzeigen einer Menüvorschau

Übersicht über das Discvorschau-Fenster

Vor der Aufzeichnung empfiehlt es sich stets, eine Disc in einer Vorschau anzuzeigen. Das Fenster für die Discvorschau enthält Steuerelemente, die denen auf der Fernbedienung eines DVD-, Web-DVD- oder Blu-ray-Players entsprechen. Mit diesen Steuerelementen können Sie jede Schaltfläche in den Menüs testen und die mit ihnen verknüpften Videos betrachten. Sie können die Vorschau einer Disc in einem Fenster oder als Vollbild anzeigen.



Navigations-Steuerelemente der Discvorschau
A. *Vorherige Szene* ***B.*** *Zurückspulen* ***C.*** *Frame rückwärts* ***D.*** *Abspielen* ***E.*** *Schaltflächennavigationspfeile und Eingabetaste* ***F.*** *Zurück zum Hauptmenü* ***G.*** *Frame vorwärts* ***H.*** *Schneller Vorlauf* ***I.*** *Nächste Szene* ***J.*** *Vollbild abspielen*

Anzeigen einer Vorschau menübasierter DVDs, Web-DVDs oder Blu-ray-Discs

Sie können eine menübasierte Disc jederzeit in der Vorschau anzeigen, nachdem Sie eine Vorlage in das Disc-Layoutfenster gezogen haben.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster ggf. auf „Discmenüs", um das Disc-Layoutfenster zu öffnen.

2 Klicken Sie im Disc-Layoutfenster auf „Vorschau".

Hinweis: *Weitere Informationen zur Benachrichtigung über überlappende Schaltflächen finden Sie unter* *„Ändern der Position und Größe von Menüelementen" auf Seite 284.*

3 Wählen Sie im Discvorschau-Fenster mit den Navigationssteuerelementen oder der Maus die einzelnen Schaltflächen aus, und sehen Sie sich die einzelnen Szenen oder Videos an. Wenn die Menü- oder Schaltflächenminiaturen über Video oder Audio verfügen, werden diese Clips abgespielt, damit vor dem Brennen einer Disc eine Vorschau angezeigt werden kann.

4 Klicken Sie auf das Symbol „Vollbild abspielen" , um die Vorschau der Disc als Vollbild anzuzeigen.

5 Bewegen Sie die Maus. Hierdurch wird eine Disc-Steuerung aufgerufen, mit der die Fernbedienung eines Disc-Players im Vollbildmodus emuliert wird.

Verwandte Themen

„Anzeigen einer Filmvorschau im Monitorfenster“ auf Seite 111

Kapitel 15: Speichern und Freigeben Ihrer Filme

Sie können Filme, Standbilder und Audiodaten in vielfältigen Dateitypen für Onlineplattformen, tragbare Geräte, Videokassetten, Video-CDs und Super Video-CDs exportieren und freigeben. Sie können Projekte auch kopieren und zum Bearbeiten und zur Aufbewahrung speichern.

Freigeben über das Aufgabenfenster

Über die Freigabeansicht im Aufgabenfenster können Sie auf alle zum Speichern und Freigeben (Exportieren) fertiger Projekte benötigten Funktionen zugreifen. Sie können Projekte so speichern, dass sie über das Internet als Webseiten, auf Mobiltelefonen, Computern, DVDs, Blu-ray-Discs und anderen Medien angezeigt werden können.

Sie können eine neue Freigabe anlegen, indem Sie auf eine beliebige Freigabeoption klicken: „Disc", „Online", „Computer", „Mobiltelefone und Player" und „Band". Mit jeder dieser Optionen wird eine Ansicht im Aufgabenfenster geöffnet, über die zusätzliche Optionen und Einstellungen für das Freigeben des jeweiligen Medientyps bereitgestellt werden.

Hinweis: *Über die Freigabeansicht wird auch das Freigeben und Exportieren vereinfacht, indem Vorgaben für die am häufigsten benutzten Formate und Einstellungen bereitgestellt werden. Wenn Sie für eines der Formate besondere Einstellungen festlegen möchten, klicken Sie auf „Erweiterte Optionen", und legen Sie die gewünschten Einstellungen fest. Darüber hinaus können Sie auch bei Bedarf die Exportbefehle im Menü „Datei" verwenden.*



Freigabeansicht im Aufgabenfenster

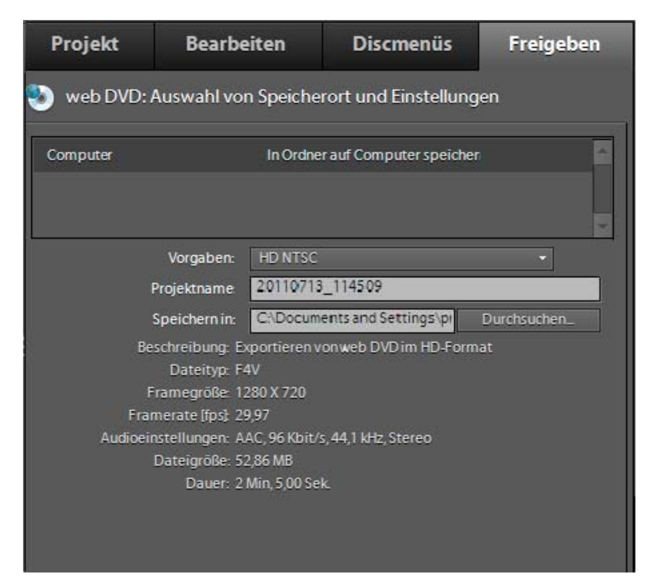
Erstellen von DVD-Dateien für das Web

Web-DVD-Dateien sind DVD-Dateien, die online wiedergegeben werden. Sie können Filmclips als Web-DVD-Dateien freigeben und in Webseiten einbetten. Die Filmclips werden in das Flash-Format exportiert. Die Dateien können in jedem Webbrowser wiedergegeben werden, der Flash Player 9.x oder höher unterstützt.

Erstellen von Web-DVD-Dateien für den Desktop

1 Wählen Sie im Aufgabenfenster die Registerkarte „Freigeben“.

2 Klicken Sie auf „Web-DVD“.



Erstellen von Web-DVD-Dateien auf dem Desktop

3 Wählen Sie „In Ordner auf Computer speichern“.

4 Wählen Sie im Menü „Vorgaben“ eine Vorgabe.

5 Geben Sie unter „Projektname“ einen Namen für das Projekt ein.

6 Klicken Sie unter „Speichern in“ auf „Durchsuchen“ und geben Sie einen Speicherort für die DVD-Ausgabedateien an.

Nach Abschuss der Erstellung wird das Fenster „Erstellung beendet“ angezeigt. Klicken Sie auf den Link, um eine Vorschau der erstellten Web-DVD-Datei im Browser anzuzeigen.



Anzeigen der Web-DVD-Datei

Freigeben auf DVD oder Blu-ray-Disc

Nachdem Sie eine Vorschau des fertigen Films angezeigt haben und mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie das Projekt auf einer DVD oder Blu-ray-Disc brennen. Vergewissern Sie sich, dass die ausgewählte Disc mit dem Brenner und dem Player kompatibel ist. Darüber hinaus muss ausreichend freier Festplattenspeicher für alle komprimierten DVD-Dateien sowie für jegliche während des Exports erstellten Arbeitsdateien vorhanden sein. Sollte auf der Laufwerkspartition nicht genügend Speicherplatz vorhanden sein, können Sie unter „Bearbeiten" > „Voreinstellungen" > „Arbeitslaufwerke" bzw. „Adobe Premiere Elements" > „Voreinstellungen" > „Arbeitslaufwerke" eine andere Partition für die Arbeitslaufwerkdateien angeben. (Der erforderliche Speicherplatz wird im Dialogfeld „ aufzeichnen" angezeigt.)

Hinweis: *Wenn Ihr DVD-Brenner mit Adobe Premiere Elements nicht kompatibel ist, können Sie das Projekt zunächst in einen DVD-Ordner brennen und diesen anschließend mit der im Lieferumfang Ihres DVD-Brenner enthaltenen Software brennen.*

Verwandte Themen

„Automatisch abspielbare und menübasierte Discs" auf Seite 273

„Disc-Arten und Menüoptionen" auf Seite 273

„Konfigurieren eines Arbeitslaufwerks" auf Seite 41

„Komprimierung" auf Seite 312

Brennen von Discs

Je nach Komplexität und Länge des Projekts und der Computergeschwindigkeit können für die Kodierung (Komprimierung) von Video und Audio für eine Disc mehrere Stunden erforderlich sein. Wenn Sie mehrere Discs mit dem gleichen Inhalt und der gleichen Qualität brennen möchten, sollten Sie diese in einer Sitzung aufzeichnen, so dass das Projekt nur einmal komprimiert werden muss.

Adobe Premiere Elements wandelt alle Audiodaten in 16 Bit Tiefe und 48 kHz Samplingrate um. Diese Einstellungen sind für DVDs und Blu-ray-Discs erforderlich. Zeichnen Sie das Audio mit diesen Einstellungen auf, um optimale Ergebnisse zu erhalten.

Brennen einer DVD oder Blu-ray-Disc

Hinweis: *Adobe Premiere Elements unterstützt kein Brennen von Daten auf eine BD RE Dual Layer-Disc.*

1 Schließen Sie vor dem Ausführen von Adobe Premiere Elements alle externen DVD- bzw- Blu-ray-Discs an, und schalten Sie sie ein.

2 Klicken Sie in der Freigabeansicht des Aufgabenfensters auf „Disc“ , um die Ansicht „Disc“ zu öffnen.

3 Wählen Sie in der Ansicht „Disc“ aus dem Menü eine der Optionen „DVD“ oder „Blu-ray“.

4 Wählen Sie unter „Brennen auf“ die Option Disc“.

5 Geben Sie einen Namen für die Disc ein. Dies ist der Name, der angezeigt wird, wenn Sie eine Disc in einen Computer einlegen, nachdem der Brennvorgang abgeschlossen ist. (Der Standardname ist ein Datumsstempel im 24-Stunden-Format: *JJJJMMTT_hhmmss*.)

6 Wählen Sie aus dem Menü „Brenner-Position“ den gewünschten Brenner aus.

7 Vergewissern Sie sich, dass sich eine kompatible Disc·im Laufwerk befindet. Klicken Sie nach dem Einlegen einer Disc auf „Neu suchen“, damit in allen angeschlossenen Brennern nach gültigen Medien gesucht wird.

8 Geben Sie im Textfeld „Kopien“ an, wie viele Discs Sie in dieser Sitzung brennen möchten. Sie werden aufgefordert, neue Discs einzulegen, bis alle gebrannt wurden. Die Kodierung der Video- und Audiodaten erfolgt nur einmal.

9 Wählen Sie unter „Voreingestellte Auswahl“ die Option für den TV-Standard, der in der geografischen Region Ihres Zielpublikums verwendet wird.

10 Aktivieren Sie bei Bedarf die Option „Inhalte an verfügbaren Platz“ anpassen. Wenn Sie auf eine DVD brennen, können Sie diese Option deaktivieren und die gewünschte Videoqualität über den Schieberegler auswählen. (Diese Option ist standardmäßig für DVDs aktiviert und für Blu-ray deaktiviert.

11 Klicken Sie auf „Aufzeichnen“, um mit der Konvertierung des Projekts in das DVD- oder Blu-ray-Format und dem Aufzeichnen der Disc zu beginnen. Wenn Sie eine DVD brennen möchten, jedoch kein Brenner zur Verfügung steht, können Sie stattdessen in einen DVD-Ordner brennen, und die DVD zu einem späteren Zeitpunkt erstellen, wenn ein Brenner verfügbar ist.

Wichtig: *Das Kodieren von Video und Audio für die DVD-Ausgabe kann mehrere Stunden dauern.*

Brennen in einen DVD-Ordner

Bei einem nicht mit Adobe Premiere Elements kompatiblen DVD-Brenner können Sie das Projekt stattdessen in einem Ordner aufzeichnen. Auf diese Weise erstellen Sie eine DVD-kompatible Datei, die mit einem Authoring-Programm wie Adobe Encore auf eine Disc gebrannt werden kann.

Hinweis: *Sie können ausschließlich DVD-Projekte in einen Ordner brennen, nicht aber Blu-ray-Disc-Projekte.*

1 Wenn die Ansicht „Disc“ nicht angezeigt wird, klicken Sie im Aufgabenfenster auf die Registerkarte „Freigeben“ und wählen Sie dann die Option „Disc“.

2 Wählen Sie im Menü „Brennen auf“ die gewünschte Ordneroption als Ziel für das Projekt fest. Bei Filmprojekten, deren Größe die Kapazität einer Single-Layer-Disc mit 4,7 GB übersteigt, aktivieren Sie die Ordneroption für 8,5 GB, um die Verwendung von Dual-Layer-Discs zu ermöglichen.

3 Geben Sie einen Namen für den Ordner ein.

4 Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um einen Speicherort für den Ordner festzulegen.

5 Klicken Sie auf „Aufzeichnen“, um mit der Erstellung des DVD-Ordners zu beginnen.

***Wichtig:** Das Kodieren von Video und Audio für die DVD-Ausgabe kann mehrere Stunden dauern.*

Exportieren als AVCHD und Brennen als DVD

Verwenden Sie AVCHD, um ein Video im HD-Format zu exportieren, das auf DVD gebrannt werden kann. Die erzeugten Dateien sind mit Blu-ray kompatibel und können auf einem AVCHD-fähigen Blu-ray-Player wiedergegeben werden.

Alternativ können Sie die erzeugten Dateien auch in einen Ordner auf Ihrem Computer exportieren.

***Hinweis:** Sie können die exportierten Dateien auf einen USB-Stick kopieren und dann wiedergeben, indem Sie den USB-Stick in den USB-Anschluss eines Blu-ray-Players stecken. Sie können die Dateien auch mithilfe eines Medienplayers, der Blu-ray-Dateien unterstützt, auf Ihrem Computer wiedergeben.*

Das Verfahren beim Brennen eines Projekts im AVCHD-Format ist mit dem Verfahren zum Brennen auf Disc oder Exportieren in Ordner identisch. Weitere Informationen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten zum Brennen auf Disc oder Exportieren in Ordner.

Vorgehensweise und Kompatibilität beim Brennen von Discs

Wenn an Ihren Computer ein kompatibler -Brenner angeschlossen ist, können Sie eine DVD oder Blu-ray-Disc direkt in Adobe Premiere Elements erstellen. Die erstellten Discs lassen sich über Disc-Player für Fernsehgeräte und Computer wiedergeben. Adobe Premiere Elements erstellt Video-Discs. (Es erstellt hingegen weder Daten- noch Audiodiscs.) Desktop-DVD-Brenner verwenden beschreibbare DVD-5-Discs (DVD+/-R) mit 4,7 GB Kapazität, was etwa 2 Stunden Video in Standardauflösung mit hoher Qualität entspricht.

Blu-ray-Discs haben i. d. R. eine Kapazität von 25 GB, was bei Verwendung von MPEG-2 etwa 135 Minuten Video mit hoher Auflösung sowie zusätzlich 2 Stunden Bonusmaterial in Standardauflösung ermöglicht, oder insgesamt 10 Stunden Video in Standardauflösung. Blu-ray-Discs können als BD-R (beschreibbar) und BD-RE (wiederbeschreibbar) vorliegen.

Adobe Premiere Elements unterstützt Single-Layer-DVDs mit 4,7 GB in den folgenden Formaten: DVD+R, DVD+RW, DVD-R und DVD-RW. Zudem unterstützt Adobe Premiere Elements Dual-Layer-DVD+R-Discs mit 8,5 GB. Wählen Sie das Medium, das sowohl vom DVD-Brenner als auch vom DVD-Player unterstützt wird, auf dem die DVD wiedergegeben wird. Nicht alle DVD-Brenner und DVD-Player unterstützen alle DVD-Arten. Viele (jedoch nicht alle) DVD-Player für Fernsehgeräte erkennen DVD+R-Discs.

DVD-R Bei diesem Format werden Discs für eine einmalige Aufzeichnung verwendet. Es ist sowohl mit eigenständigen DVD-Playern als auch mit DVD-ROM-Laufwerken kompatibel. DVD-R-Discs sind in zwei Medientypen verfügbar: Allzweck und Authoring. Bei den meisten DVD-R-Brennern der Benutzer werden Allzweck-Discs verwendet. Einige professionelle Brenner verwenden Authoring-Discs. Sie müssen den für Ihren Brenner richtigen Medientyp verwenden. Wenn die Discs jedoch einmal beschrieben sind, können sie in jeder Art von DVD-Player oder DVD-Laufwerk abgespielt werden. (Das Allzweck-DVD-R-Format soll verhindern, dass Sicherungskopien von verschlüsselten kommerziellen DVDs erstellt werden.)

DVD+R Dieses nicht wieder beschreibbare Format ist mit den meisten DVD-Playern und DVD-ROM-Laufwerken kompatibel. In der ersten Generation der +RW-Brenner wird die DVD+R-Aufzeichnung nicht unterstützt. Für die meisten dieser Brenner kann diesbezüglich auch kein Upgrade durchgeführt werden. Alle aktuellen DVD+RW-Brennermodelle unterstützen jedoch auch die DVD+R-Aufzeichnung. Die Kompatibilität von DVD+R-Discs in eigenständigen DVD-Playern ist mit der Kompatibilität von DVD-R-Discs vergleichbar.

DVD-RW/DVD+RW Diese Formate sind in Bezug auf Funktionalität und Kompatibilität mit DVD-Brennern und DVD-Playern vergleichbar. DVD-RW und DVD+RW verwenden wieder beschreibbare Discs, die im Idealfall mehr

als 1000 Mal beschreiben werden können. Mit den meisten eigenständigen DVD-Playern können Videos abgespielt werden, die auf DVD-RW- und DVD+RW-Discs aufgezeichnet wurden. Die Kompatibilität ist jedoch nicht so hoch wie mit DVD-R und DVD+R. Aktuelle DVD-RW-Brenner können auch in DVD-R aufzeichnen.

***Hinweis:** Falls Ihr DVD-Brenner nicht mit Adobe Premiere Elements kompatibel ist, können Sie das Projekt in einem Ordner aufzeichnen, was Ihnen die Möglichkeit gibt, die mit dem Brenner gelieferte Software zum Aufzeichnen der endgültigen DVD zu nutzen.*

Kompatibilitätsprobleme bei DVDs

Beachten Sie bei der Auswahl von Medien und -Hardware die folgenden Kompatibilitätsaspekte:

- Die Formate DVD+R und DVD-R sind mit mehr Settop-Playern kompatibel als DVD+RW und DVD-RW.
- DVD-ROM-Laufwerke sind mit mehr DVD-Formaten kompatibel als Settop-Player, was darauf zurückzuführen ist, dass die Firmware und Treiber für Computer einfacher aktualisiert werden können als für Settop-Player.
- Ältere DVD-Player unterstützen weniger DVD-Formate.

Wählen Sie die Vorgabe für ein bestimmtes Format je nach verfügbarem Speicherplatz auf dem Zielmedium und den Ansprüchen des Zielpublikums aus.

Videokodierung für DVDs und Blu-ray-Discs

Bei dem Erstellen einer DVD oder einer Blu-ray-Disc wird Ihr Video in eines der Formate MPEG-2 oder H.264 (nur für Blu-ray verfügbar) kodiert. Auf diese Weise wird die Größe der Video- und Audiodateien reduziert, so dass diese weniger Speicherplatz in Anspruch nehmen. Ein 60 Minuten langes Video benötigt in Adobe Premiere Elements beispielsweise ca. 13 GB Speicherplatz. Eine einfache DVD verfügt jedoch nur über eine Kapazität von 4,7 GB. (Zweischichtige DVDs bieten 8,5 GB Speicherplatz.) Zur Gewährleistung einer optimalen Qualität komprimiert Adobe Premiere Elements Filme nur so weit, bis sie auf die Disc passen. Je kürzer ein Film ist, umso geringer ist die erforderliche Komprimierung, und umso besser ist die Qualität des Videos auf der Disc.

***Hinweis:** Die Blu-ray-Vorgaben sind für den Export von Dateien in AVCHD-Qualität geeignet.*

Die Komprimierung von Video- und Audioaufnahmen zur Verwendung auf Disc ist selbst auf dedizierten High-End-Systemen sehr zeitaufwändig. Die erforderliche Zeit hängt von der Geschwindigkeit des Computerprozessors, dem verfügbaren Speicherplatz sowie der Komplexität und Länge eines Projekts ab. Für die Aufzeichnung eines standardmäßigen Videoprojekts mit 60 Minuten Länge können 4 bis 6 Stunden erforderlich sein. Viele Ersteller von DVDs bzw. Blu-ray-Discs brennen Projekte über Nacht.

***Hinweis:** Das·Blu-ray-Format H.264 ist mit einem hohen Berechnungsaufwand verbunden und nimmt daher beim Kodieren viel Zeit in Anspruch. Die erreichte Komprimierungsrate ist jedoch recht hoch, so dass pro MB mehr Videodaten gespeichert werden können. Das Format MPEG-2 ist mit einem weniger hohen Berechnungsaufwand verbunden, es können jedoch pro MB weniger Videodaten gespeichert werden.*

Erstellen von Discs für unterschiedliche geografische Regionen

Wenn eine DVD oder eine Blu-ray-Disc für ein Publikum in einem anderen Land gedacht ist, kann es erforderlich sein, die Disc unter Verwendung eines anderen TV-Standards aufzuzeichnen. I. d. R. verwenden Videogeräte (von Camcordern bis DVD- und Blu-ray-Playern) einen von zwei TV-Standards: *NTSC* in Japan und Nordamerika oder *PAL* in den meisten Ländern Europas und des Nahen Ostens.

Mit Adobe Premiere Elements können Filme·sowohl im NTSC- als auch im PAL-Format erstellt werden, so dass Sie Filme für Ihre Region und andere Regionen auf der Welt erstellen können. Sie erzielen jedoch die besten Ergebnisse, wenn das aufgezeichnete Video dem TV-Standard entspricht, in den Sie exportieren möchten.

NTSC Nordamerika, Teile von Südamerika, Japan, Philippinen, Taiwan, Südkorea, Guam, Myanmar u. a.

PAL Europa, Naher Osten und Teile der folgenden Gebiete: Asien, Afrika, Südamerika.

Richtlinien für die Disc-Aufzeichnung

Nachdem der Film nach Belieben bearbeitet wurde und über die gewünschte Navigation verfügt, ist der Aufzeichnungsvorgang relativ einfach. Inkompatible Geräte und Medien oder unerwartete Zeitfaktoren können jedoch die Qualität beeinflussen oder die Aufzeichnung gänzlich verhindern. Beachten Sie daher für eine erfolgreiche Disc-Aufzeichnung die folgenden Richtlinien.

Hinweis: *Lesen Sie bei Kodierungsfehlern den Abschnitt zur Fehlerbehebung in der Hilfe.*

- Planen Sie ausreichend Zeit ein. Das Kodieren·von Video und Audio für eine Disc·kann Stunden dauern. Möglicherweise sollten Sie den Brennvorgang über Nacht durchführen. Wenn mehrere DVDs bzw. Blu-ray-Discs aufgezeichnet werden sollen, kann dies in derselben Aufzeichnungssitzung erfolgen, indem Sie im Dialogfeld „Aufzeichnen“ die Kopieroption aktivieren, damit das Projekt nur einmal kodiert werden muss.
- Aktualisieren Sie Treiber und Firmware. Stellen Sie sicher, dass die neuesten Treiber und die aktuelle *Firmware* (in einem schreibgeschützten Gerät, ROM, enthaltene Software mit den Anweisungen zur Steuerung der Peripheriegeräte) für den Brenner installiert sind. Updates können aus dem Internet heruntergeladen werden.
- Wählen Sie einen kompatiblen Brenner. Für die Erstellung von DVDs und Blu-ray-Discs in Adobe Premiere Elements ist ein kompatibler Brenner erforderlich. Stellen Sie zunächst sicher, dass Ihr System über einen Brenner, und nicht nur über ein CD-ROM-, CD-R-, DVD-ROM- oder Blu-ray-Laufwerk verfügt, das nur das Lesen der Medien unterstützt. Überprüfen Sie dann, ob das Laufwerk kompatibel mit Adobe Premiere Elements ist, indem Sie im Menü „Brennerposition“ nach dem entsprechenden Eintrag suchen, nachdem Sie im Aufgabenfenster in der Freigabeansicht die Option „Disc“ gewählt haben.
- Achten Sie beim Brennen von DVDs auf hochwertige DVD-Medien und Kompatibilität des DVD-Medienformats. Nicht alle DVD-Brenner und DVD-Player unterstützen alle DVD-Arten. Eine DVD-Aufzeichnung ist jedoch nur möglich, wenn der DVD-Brenner das entsprechende Disc-Format unterstützt. Es kann z. B. keine Aufzeichnung auf -R- oder -RW-Discs erfolgen, wenn der Brenner nur Discs mit dem Format +R oder +RW unterstützt. Dasselbe gilt für DVD-Player. Viele ältere DVD-Player können ggf. das Format auf einigen wieder beschreibbaren Discs nicht erkennen, wenn diese mit einem neueren DVD-Brenner erstellt wurden.
- Sorgen Sie für ausreichend defragmentierten und freien Speicherplatz auf der Festplatte. Darüber hinaus muss ausreichend freier Festplattenspeicher für alle komprimierten Dateien sowie für jegliche während des Exports erstellten Arbeitsdateien vorhanden sein. Der Speicherplatzbedarf für das Projekt wird im Dialogfeld „aufzeichnen“ angezeigt.
- Zeigen Sie die nicht unnötig in der Vorschau an. Eine Vorschau des Schnittfensters ist nützlich, wenn Sie das Aussehen und Abspielen des vollständigen Films überprüfen möchten. Die Vorschauerstellung nimmt jedoch einige Zeit in Anspruch, und für den Aufzeichnungsvorgang ist die Vorschau nicht erforderlich.
- Testen Sie die erstellten Discs. Wenn bei einer Aufzeichnungsdisc ein Fehler auftritt, müssen Sie eine andere Disc verwenden, während Sie bei einem Fehler mit einer wieder wiederbeschreibbaren Disc dieselbe Disc wiederverwenden können. Sie können daher eine wiederbeschreibbar DVD-RW- oder BR-RE-Disc (wiederbeschreibbar) zur Erstellung von Test-Discs verwenden. Danach kann eine DVD-R-Allzweck- bzw. BD-R-Disc zur Erstellung der endgültigen Disc oder zur Erstellung von zusätzlichen Kopien verwendet werden. Das DVD-R-Allzweckformat wird für eine einmalige Aufzeichnung verwendet und ermöglicht eine ausgezeichnete Kompatibilität mit sowohl eigenständigen DVD-Playern als auch mit DVD-ROM-Laufwerken.
- Vermeiden Sie die Ausführung von nicht absolut erforderlichen Computer-Tasks während des Exports. Deaktivieren Sie Bildschirmschoner und Energiesparmodi. Vermeiden Sie Virenscan-Vorgänge, das Herunterladen von Updates, Suchvorgänge im Internet, das Ausführen von Computerspielen usw.

Freigeben für PC-Wiedergabe

Freigeben einer Datei zur Wiedergabe auf einem PC

Das im Schnittfenster bearbeitete Video ist erst dann eine unabhängige Videodatei, wenn Sie sie in einem Videoformat exportieren bzw. freigeben. Nach dem Exportieren können Sie sie auf dem Computer, in anderen Medienplayern oder Bearbeitungsprogrammen wiedergeben oder an andere Computer senden.

Durch das Freigeben von Filmen zur Wiedergabe vom PC werden im Allgemeinen Dateien mit Datenraten und Größen erstellt, die die Einschränkungen für eine erfolgreiche Wiedergabe im Internet, auf VCD, SVCD, DVD oder tragbaren Geräten übersteigen. Die MPEG- und MPEG2-Vorgaben sind für den Export in AVCHD-Qualität geeignet.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben" und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Computer" .

2 Wählen Sie in der Liste oben in der Ansicht „PC" ein Format aus. Blättern Sie durch die Liste, um alle Optionen anzuzeigen.

3 Geben Sie eine Vorgabe, einen Dateinamen und den Speicherort zum Speichern der Datei an.

4 Klicken Sie bei Bedarf auf „Erweitert", und legen Sie dann die gewünschten Optionen fest.

Exportieren in AVCHD für die Wiedergabe auf dem Computer

Mit dem AVCHD-Export können Sie ein Video als HD-Datei im MP4- oder M2T-Format auf den Computer exportieren. Sie können die MP4- und M2T-Datei später bei Bedarf nach Adobe Premiere Elements importieren.

1 Wählen Sie „Freigeben" > „Computer".

2 Wählen Sie unter „Computer: Speicherort und Einstellungen" die Einstellung „AVCHD".

3 Wählen Sie entsprechend Ihren Anforderungen eine Option aus dem Vorgabemenü.

4 Geben Sie einen Namen für die AVCHD-Datei ein, die erstellt wird.

5 Geben Sie unter der Option „Speichern unter" ein Verzeichnis ein. Klicken Sie auf „Erweitert", um weitere Export-Einstellungen vorzunehmen. Klicken Sie anschließend auf „OK".

6 Wählen Sie die Option „Nur Arbeitsbereichsleiste freigeben", wenn Sie nur den Teil eines Films exportieren möchten, der im Schnittfenster ausgewählt ist.

Exportieren von Audio

Wenn Sie unter Verwendung des Arbeitsbereichs „Freigeben" nur Audio aus dem Film exportieren möchten, können Sie ein beliebiges Dateiformat verwenden.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben" und anschließend auf „Computer" oder auf „Mobiltelefone und Player" .

2 Wählen Sie in der Liste oben im Fenster ein Format aus. Blättern Sie durch die Liste, um alle Optionen anzuzeigen.

3 Geben Sie eine Vorgabe, einen Dateinamen und den Speicherort zum Speichern der Datei an.

4 Klicken Sie auf „Erweitert" und heben Sie die Auswahl von „Video exportieren" auf.

5 (Optional) Klicken Sie auf die Registerkarte „Audio" und legen Sie die gewünschten Optionen fest.

Verwandte Themen

„Allgemeine Einstellungen zum Freigeben" auf Seite 306

Exportieren von Frames als Standbilder

Sie können beliebige Frames und Standbildclips als Standbilddateien exportieren. Dabei wird der Frame an der aktuellen Zeitposition im Schnitt- oder Monitorfenster exportiert. Nach dem Exportieren wird der Frame in der Medienansicht des Aufgabenfensters angezeigt.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie das Szenenfenster verwenden, ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Monitor auf den Frame, den Sie exportieren möchten.
- Wenn Sie das Schnittfenster verwenden, ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Schnittfenster auf den Frame, den Sie exportieren möchten.

Sie erzielen die besten Ergebnisse, wenn Sie einen Frame ohne zu viel Bewegung auswählen.

2 (Optional) Fügen Sie die Halbbilder im Frame zusammen (Deinterlacing), um die Qualität des exportierten Bildes deutlich zu verbessern: Wählen Sie im Schnittfenster den gewünschten Clip aus. Wählen Sie anschließend „Clip" > „Video-Optionen" > „Halbbildoptionen". Wählen Sie „Deinterlace" und klicken Sie auf „OK".

Falls Photoshop Elements installiert ist, können Sie das exportierte Bild stattdessen in der Anwendung zusammenfügen. Wählen Sie im Editor „Filter" > „Video" > „Zusammenfügen".

3 Klicken Sie unten im Monitorfenster auf die Schaltfläche „Frame einfrieren" .

4 Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor und klicken Sie auf „Exportieren".

5 Geben Sie Speicherort und Dateinamen an und klicken sie auf „Speichern". Wenn Sie den Export abbrechen möchten, drücken Sie die Esc-Taste. Bis zum Abbruch kann es einige Sekunden dauern.

Verwandte Themen

„Exportieren eines Video-Frames" auf Seite 135

Exportieren eines Frames in ein JPEG-Bild

Ein Frame kann in ein JPEG-Bild exportiert werden.

1 Positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den zu exportierenden Frame und klicken Sie auf die Registerkarte „Freigeben".

2 Klicken Sie auf „Computer" und wählen Sie ein Bild aus der Liste aus.

3 Wählen Sie eine JPEG-Vorgabe.

Exportieren von Clips als eine Sequenz von Standbildern

Clips und Filme können als Standbildsequenzen exportiert werden, wobei jeder Frame eine eigene Standbilddatei darstellt. Das Exportieren als Sequenz kann in folgenden Fällen nützlich sein:

- Wenn Sie einen Clip in einer Animation verwenden möchten, die Videoformate nicht unterstützt oder eine Standbild-Sequenz erfordert.
- Wenn Sie einen Clip in einer 3-D-Animation verwenden möchten, die Videoformate nicht unterstützt oder eine Standbild-Sequenz erfordert.

Die Einzeldateien werden beim Exportieren von Clips in Adobe Premiere Elements automatisch nummeriert.

1 Importieren Sie den Clip, den Sie als Standbild-Sequenz exportieren möchten, zunächst in Adobe Premiere Elements.

2 Ziehen Sie den Clip in das Schnittfenster oder in das Szenenfenster.

3 Klicken Sie auf „Freigeben“ > „Computer“ > „Bild“.

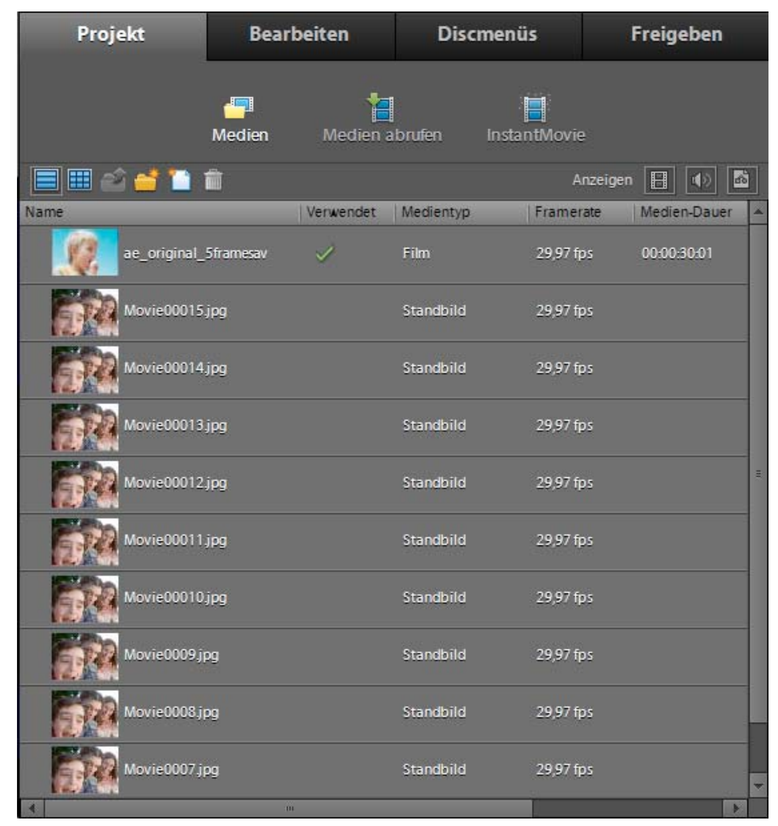
4 Wählen Sie eine Vorgabe aus dem Menü (JPEG) und klicken Sie auf „Erweitert“.

5 Wählen Sie im Dialogfeld „Erweitert“ die Option „Als Sequenz exportieren“.

6 Klicken Sie zum Speichern der Vorgabe auf „OK“.

7 Wählen Sie die neu erstellte Vorgabe aus, legen Sie einen Speicherort für das exportierte Standbild sowie einen Dateinamen fest und klicken Sie auf „Speichern“. Aus Gründen der Übersichtlichkeit empfiehlt es sich, einen leeren, separaten Ordner für die Sequenzdateien auszuwählen.

Hinweis: *Zur Einrichtung der Sequenznummerierung geben Sie einen numerischen Dateinamen ein. Ermitteln Sie zur Festlegung der Zeichenanzahl des Dateinamens zunächst die erforderliche Zeichenanzahl für die Nummerierung der Frames. Fügen, falls erforderlich, weitere Nullen hinzu. Wenn Sie zum Beispiel 20 Frames mit einem fünfstelligen Dateinamen exportieren möchten, geben Sie für den ersten Dateinamen „Car000“ an. Die restlichen Dateien werden automatisch „Car00001“, „Car00002“, ..., „Car00020“ benannt.*



Eine in die Medienansicht importierte Standbildsequenz mit einer fortlaufenden Nummerierung in den Dateinamen.

Verwandte Themen

„Allgemeine Einstellungen zum Freigeben“ auf Seite 306

Exportieren von reinen Audioinformationen über „Freigeben“ > „Computer“

Ein Export der Audiodaten aus Filmen ist ausschließlich mit dem Befehl „Freigeben“ > „Computer“ > „Audio“ möglich. Wenn Sie diese Option wählen, unterstützt Adobe Premiere Elements die Speicherung der Audiodateien in den Formaten Windows Waveform (.wav), MP3 (.mp3), AAC (.aac) oder AIFF (.aiff). Wenn Sie die Datei für ein Audio-Podcast als MP3- oder AAC-Datei speichern möchten, exportieren Sie die Audioinformationen mit der Option „Mobiltelefone und Player“ in der Freigabeansicht des Aufgabenfensters.

1 Wählen Sie das Schnitt- oder das Szenenfenster aus und wählen Sie dann „Freigeben“ > „Computer“ > „Audio“.

2 Wählen Sie eine Option aus dem Vorgabenmenü. Wenn Sie Ihre Datei z. B. im MP3-Format speichern möchten, wählen Sie die Option „MP3 High Quality“. Geben Sie unter „Speichern in“ den Speicherort und einen Dateinamen an. Klicken Sie auf „Erweitert“, um weitere Export-Einstellungen vorzunehmen. Klicken Sie anschließend auf „OK“.

Exportieren von Videodaten über „Freigeben“ > „Computer“

Wenn Sie ein Video über „Freigeben“ > „Computer“ exportieren, können Sie die allgemeinen Einstellungen und die Speichereinstellungen ändern.

1 Wählen Sie „Freigeben“ > „Computer“ und wählen Sie die zu exportierenden Medien aus.

2 Wählen Sie die gewünschte Exportvorgabe aus und klicken Sie auf „Erweitert“.

3 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen an der Standardvorgabe vor. Klicken sie auf „OK“, um die Änderungen zu speichern.

Auch wenn der Clip in diesem Schritt nicht gespeichert wird, wendet Adobe Premiere Elements die neuen Einstellungen auf alle folgenden Exportvorgänge an.

Die Exporteinstellungen werden im Laufe der Projektdurchführung jedoch nicht aktualisiert. Daher empfiehlt es sich zu überprüfen, ob die Einstellungen noch den gewünschten Parametern entsprechen. Wenn Sie eine Option ändern, erstellen Sie eine Vorgabe, die Sie benennen, speichern und in späteren Projekten verwenden können. Alle von Ihnen erstellten Vorgaben werden im Vorgabemenü angezeigt, wobei die Standardvorgaben in der Freigabeansicht zu sehen sind.

Die Software einiger Aufnahmekarten und Plug-Ins stellt eigene Dialogfelder mit spezifischen Optionen zur Verfügung. Wenn die angezeigten Optionen sich von denen in diesem Handbuch erläuterten unterscheiden, lesen Sie die Dokumentation für Ihre Aufnahmekarte oder Ihr Plug-In.

Exportieren als AVCHD

Exportieren Sie in das AVCHD-Format, um ein Video als HD-Datei im MP4- oder M2T-Format auf den Computer zu exportieren. Sie können die MP4- und M2T-Datei später bei Bedarf nach Adobe Premiere Elements importieren.

1 Wählen Sie „Freigeben“ > „Computer“.

2 Wählen Sie unter „Computer: Speicherort und Einstellungen“ die Einstellung „AVCHD“.

3 Wählen Sie entsprechend Ihren Anforderungen eine Option aus dem Vorgabemenü.

4 Geben Sie unter „Speichern in“ den Speicherort und einen Dateinamen an. Klicken Sie auf „Erweitert“, um weitere Export-Einstellungen vorzunehmen. Klicken Sie anschließend auf „OK“.

5 Wählen Sie die Option „Nur Arbeitsbereichsleiste freigeben“, wenn Sie nur den Teil eines Films exportieren möchten, der im Schnittfenster ausgewählt ist.

Freigeben im Web

Adobe Premiere Elements ermöglicht das Exportieren von Filmen in Formaten, die für eine Verteilung über das Internet geeignet ist. Über die Freigabeansicht im Aufgabenfenster können Sie Ihr Video direkt an einen Speicherort im Internet hochladen. Zu den Vorgaben von Adobe Premiere Elements gehören Formate wie Adobe Flash Video (.flv), MPEG-4 für Adobe Flash Player (.f4v) und QuickTime (.mov), die üblicherweise verwendet werden, um Videos in Webseiten und -anwendungen einzubetten.

Die Vorgabe „Flash Video für das Internet“ entspricht den Anforderungen gängiger Server, und bietet für die meisten Betrachter eine Möglichkeit zur Einstellung von Bandbreite- und Playeroptionen. Durch die Verwendung der Vorgabe lassen sich Filme am schnellsten exportieren. Sie können die Einstellungen außerdem an Ihre Anforderungen anpassen. Beachten Sie jedoch, dass die Datenrate des Films für das zu verwendende Wiedergabemedium geeignet sein muss.

Freigeben von Filmen auf Facebook

Die Videos, die über Adobe Premiere Elements freigegeben werden, werden im H.264-Videoformat auf Facebook hochgeladen.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben“ und wählen Sie „Online“.

2 Wählen Sie „Facebook“ aus.

3 Wählen Sie im Menü „Vorgaben“ eine der folgenden Optionen aus:

Facebook HD Das Video wird im HD-Format (Hochauflösung) auf Facebook hochgeladen. Die Auflösung des HD-Formats ist wesentlich höher als die im SD-Format (Standardauflösung). Entsprechend ist die HD-Datei auch größer als die SD-Datei.

Facebook SD Das Video wird im SD-Format (Standardauflösung) auf Facebook hochgeladen.

4 (Optional) Wählen Sie die Option „Nur Arbeitsbereichsleiste freigeben“, wenn Sie nur den Teil eines Films hochladen möchten, der im Schnittfenster ausgewählt ist.

5 Klicken Sie auf „Weiter“. Klicken Sie auf „Autorisieren“, um sich bei Ihrem Facebook-Konto anzumelden.

6 Geben Sie im Browserfenster, das geöffnet wird, Ihre Anmeldedaten auf der Facebook-Seite ein.

7 Klicken Sie auf „Zulassen“, um Facebook zu erlauben, auf Ihre allgemeinen Informationen zuzugreifen und Beiträge auf Ihrer Pinnwand zu veröffentlichen. Die Autorisierung muss nur einmal vorgenommen werden, sofern Sie nicht die Berechtigungen manuell aus Ihren Einstellungen entfernen.

8 Wechseln Sie zu Adobe Premiere Elements und klicken Sie auf „Autorisierung abschließen“.

9 Geben Sie einen Namen für das Video ein. Geben Sie eine Beschreibung für das Video und die Zugriffsberechtigungen ein.

10 Klicken Sie auf „Hochladen“.

11 Nachdem der Hochladevorgang abgeschlossen ist, wird der Link zum freigegebenen Video angezeigt. Klicken Sie auf den Link.

Freigeben von Filmen auf YouTube

Adobe Premiere Elements ermöglicht das problemlose Uploaden Ihrer Filme auf YouTube. Wenn Sie das erste Mal ein Video nach YouTube hochladen, können Sie ein Konto einrichten und Qualitätseinstellungen vornehmen.

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben“ und anschließend auf „Online“ .

2 Wählen Sie in der Liste oben die Option „YouTube“ aus. Adobe Premiere Elements verwendet für alle YouTube-Dateien die Vorgabe „Flash Video für das Internet“.

3 Klicken Sie auf „Weiter“ und melden Sie sich bei YouTube an. Wenn Sie zum ersten Mal Dateien auf YouTube hochladen, klicken Sie auf „Jetzt registrieren“ und führen Sie die Registrierung durch. Melden Sie sich anschließend an.

4 Klicken Sie auf „Weiter“.

5 Geben Sie die erforderlichen Informationen zu Ihrem Projekt ein: Titel, Beschreibung, Tags und Kategorie. Legen Sie auch eine Sprache fest. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.

6 Legen Sie fest, ob Ihr Projekt öffentlich zugänglich sein soll, und klicken Sie dann auf „Freigeben“.

7 Nach Abschluss der Freigabe wird der Speicherort im Arbeitsbereich „Freigeben“ angezeigt. Anschließend können Sie über die Option „Mein Video anzeigen“ zu YouTube wechseln und das Video anschauen oder über die Option „Weitersagen“ eine E-Mail-Nachricht zu Ihrem Posting versenden.

8 Um zum Hauptarbeitsbereich „Freigeben“ zurückzukehren, klicken Sie auf „Fertigstellen“.

Verwandte Themen

„Aktivieren einer Komponente zum Freigeben“ auf Seite 310

Freigeben auf Mobiltelefonen und Playern

Freigeben eines Films für ein mobiles Gerät

Sie können Filme zur Wiedergabe auf Mobiltelefonen, PDAs und tragbaren Medien-Playern exportieren, z. B. Video-iPods, Microsoft Zune und PlayStation Portable (PSP)-Geräten. Adobe Premiere Elements verfügt über Vorgaben für eine Reihe dieser Geräte. Sie können die Vorgaben auch an die Formatanforderungen eines bestimmten Geräts anpassen.

Verwenden Sie zum Exportieren eine iPod- oder PSP-Vorgabe, um Ihre eigenen Video-Podcasts (auch als Vodcasts bezeichnet) zu produzieren.

1 Informationen zu den unterstützten Videodateiformaten finden Sie im Benutzerhandbuch des Geräts.

2 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben“ und anschließend auf „Mobiltelefone und Player“.

3 Wählen Sie in der Liste oben im Fenster den gewünschten Player aus.

4 Wählen Sie aus dem Menü „Vorgaben“ eine Vorgabe aus. Die Details, wie Dateityp und Framerate werden unterhalb des Vorgabenamens angezeigt.

5 Geben Sie einen Namen für die Datei ein, und klicken Sie dann auf „Durchsuchen“, um einen Speicherort für die Datei anzugeben.

6 Klicken Sie bei Bedarf auf „Erweitert“, und legen Sie dann die gewünschten Optionen fest.

7 Sie können die Änderungen, die Sie an einer Vorgabe vornehmen, als neue Vorgabe für die spätere Verwendung speichern.

Hinweis: *Sie müssen die 3GP-Vorgabe möglicherweise anpassen, um Videos zu exportieren, die auf einem bestimmten 3GP-Telefon wiedergegeben werden können. Die erforderlichen Voraussetzungen finden Sie im Benutzerhandbuch des Telefons. Nicht alle Telefone unterstützen das von Adobe Premiere Elements verwendete 3GP-Exportformat.*

8 Klicken Sie auf „Speichern“. Adobe Premiere Elements rendert den Film in einer Datei, die Sie auf das Gerät kopieren können.

Verwandte Themen

„Allgemeine Einstellungen zum Freigeben“ auf Seite 306

Wissenswertes über mobile Formate

Adobe Premiere Elements ermöglicht durch das Bereitstellen optimierter Vorgaben für bestimmte Geräte das schnelle Exportieren Ihrer Filme in Formate, die zur Verwendung auf bestimmten mobilen Geräten geeignet sind. Verwenden Sie die vorhandenen Vorgaben für optimale Ergebnisse. Wenn Ihr Projekt besondere Einstellungen erfordert, können Sie auf die Schaltfläche „Erweitert“ klicken und Änderungen vornehmen.

Alle Mobildateien werden mit dem H.264-Komprimierungsstandard komprimiert. Um Sie bei der Entscheidung zu unterstützen, welche Vorgabe Sie verwenden sollten, sind die jeweiligen Einstellungen für Dateityp, Framegröße, Framerate, Audiofrequenz, Dateigröße und Dauer unter dem Namen der Vorgabe aufgelistet. Sie können eines der folgenden Formate wählen, wenn Sie Filme für ein Mobiltelefon oder einen Player freigeben möchten:

Apple iPod, iPad und iPhone Erstellt eine Datei, die auf einem iPod oder iPhone optimal wiedergegeben werden kann. Wählen Sie „iPod und iPhone - Hohe Qualität“ oder „iPod und iPhone - Mittlere Qualität“.

Audio-Podcast Erstellt eine Audiodatei im MPEG-4 Movie-Format zur optimalen Wiedergabe auf einem iPod oder anderen Audio-Playern und Mobiltelefonen. Wählen Sie „Audio-Podcast – Hohe Qualität“, „Audio-Podcast – Mittlere Qualität“, „MP3 Audio-Podcast – Hohe Qualität“, „MP3 Audio-Podcast – Mittlere Qualität Mono“ oder „MP3 Audio-Podcast – Mittlere Qualität“.

Pocket PC (nur Windows) Erstellt eine Windows Media Video (.wmv)-Datei zur optimalen Wiedergabe auf Pocket PC.

Smartphone (nur Windows) Erstellt eine Windows Media Video (.wmv)-Datei zur optimalen Wiedergabe auf Smartphone. Wählen Sie die Vorgabe für Hochformat oder Querformat.

Sony PSP (PlayStation Portable) Erstellt eine MPEG-4 Movie-Datei zur optimalen Wiedergabe auf einem Sony PSP-Gerät.

Mobiltelefon Erstellt eine MPEG-4 Movie-Datei zur optimalen Wiedergabe auf einem Mobiltelefon. Wählen Sie die gewünschte Vorgabe für die Ausgabeframegröße aus.

Freigeben auf Videoband

Freigeben auf Videoband

Das Exportieren bzw. die Freigabe von Filmen auf Band stellt eine ausgezeichnete Möglichkeit dar, um diese für eine einfache Präsentation vorzubereiten und zu archivieren, bevor Sie sie von der Festplatte löschen. Außerdem können Sie die Filme, die Sie auf Band gespeichert haben, wieder erfassen und neuen Projekten hinzufügen.

Sie können den bearbeiteten Film in Adobe Premiere Elements auf Band aufnehmen. Falls Sie die Aufzeichnung auf einem digitalen Gerät wie z. B. einem DV-Camcorder vornehmen, können Sie über den IEEE 1394-Anschluss des Computers Videos aufnehmen und die Aufnahmefunktionen des Camcorders von Adobe Premiere Elements aus steuern.

Konfigurieren der Wiedergabeeinstellungen

Bevor Sie den Export Ihres Films auf Band fortsetzen, konfigurieren Sie die Wiedergabeeinstellungen.

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Monitor und wählen Sie „Wiedergabeeinstellungen“.

2 Wählen Sie im Menü „Externes Gerät“ unter „Echtzeitwiedergabe“ die Option „DV“ aus.

3 Wählen Sie „Externes Gerät - Audio“.

4 Wählen Sie im Menü „Externes Gerät“ unter „Export“ die Option „DV“ aus.

Freigeben auf Band mit Gerätesteuerung

Falls das Aufnahmegerät über einen IEEE 1394-Anschluss oder über eine unterstützte Gerätesteuerung mit dem Computer verbunden ist, können Sie den Film mithilfe der Exportsteuerelemente in Adobe Premiere Elements auf Band exportieren.

1 Führen Sie eines der folgenden Verfahren aus, um die Gerätesteuerung einzurichten.

- Falls das Gerät über einen IEEE 1394-Anschluss verfügt, verbinden Sie es mit dem gleichen Anschlusstyp am Computer. Einer davon überträgt das Video und die Befehle vom Computer an das Aufnahmegerät.
- Falls das Gerät einen LANC-, Control-M- (Panasonic, 5-polig), Control-L- oder RS-422-Eingang aufweist, schließen Sie es an den gleichen Eingangstyp an der mit dem Computer verbundenen Gerätesteuerung an. Dadurch werden die Computerbefehle an das Gerät übertragen. Schließen Sie außerdem den AV-DV-Konverter (oder digitalen Camcorder, falls Sie einen zur Umwandlung verwenden) an den Computer und dessen analoge Audio- und Video-Ausgänge an das Aufnahmegerät an.

2 Schließen Sie das Aufnahmegerät an und stellen Sie es auf VTR-, VCR- oder Wiedergabemodus ein. Erscheint ein Dialogfeld mit der Meldung, dass das Windows-Betriebssystem das angeschlossene Gerät gefunden hat, so schließen Sie es.

3 Starten Sie Adobe Premiere Elements und öffnen Sie das Projekt.

***Hinweis:** Fügen Sie im Schnittfenster oder im Szenenfenster am Anfang und am Ende des Films eine Schwarzmaske hinzu, um dem Videogerät vor und nach der Sequenz zusätzliche Zeit einzuräumen. (Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen und Hinzufügen eines Schwarzstreifen-Videoclips“ auf Seite 68.) Wenn Sie Ihre Videobänder in einem Kopierwerk vervielfältigen lassen möchten, sollten Sie außerdem am Programmanfang mindestens 30 Sekunden Farbstreifen und Ton für die Video- und Audiokalibrierung einblenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Hinzufügen von Farbbalken und 1-KHz-Signaltönen“ auf Seite 67.*

4 Stellen Sie sicher, dass das Aufnahmegerät eingeschaltet und ein leeres oder weiter beschreibbares Band eingelegt ist. Achten Sie auch darauf, dass die Aufnahmeschutzmarkierung des Bandes so eingestellt ist, dass eine Aufnahme möglich ist. Spulen Sie das Band gegebenenfalls bis an die Position, an der die Aufnahme beginnen soll. Um den gesamten Film aufnehmen zu können, vergewissern Sie sich, dass das Band über eine ausreichende Länge verfügt und mit optimaler Geschwindigkeit aufnimmt.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben“ und anschließend auf „Band“ .

6 Wählen Sie im Dialogfeld „Auf Band ausgeben“ die gewünschten Optionen aus. (Siehe „Optionen im Dialogfeld „Auf Band ausgeben““ auf Seite 305.)

7 Klicken Sie auf “Aufnehmen”.

8 Wenn der Film Clips enthält, die noch nicht ausgegeben wurden, beginnt die Ausgabe an dieser Stelle. Nachdem alle Clips gerendert wurden, sendet Adobe Premiere Elements einen Aufnahmebefehl an das Gerät und überträgt den Film.

9 Wenn die Aufnahme beendet ist, klicken Sie auf „Anhalten“ und schließen Sie das Dialogfeld.

Freigeben auf Band ohne Gerätesteuerung

Falls das Gerät über keinen IEEE 1394-Anschluss verfügt oder Sie keine Gerätesteuerung dafür haben, exportieren Sie den Film ohne die in Adobe Premiere Elements integrierten Gerätesteuerungsfunktionen.

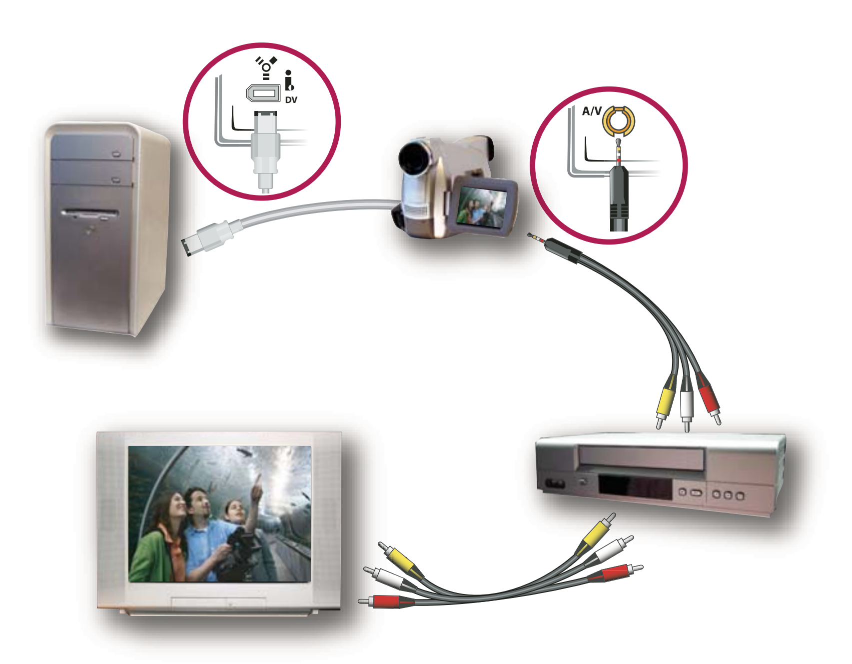
1. Verbinden Sie Ihren AV/DV-Konverter (oder den ggf. zur Konvertierung verwendeten digitalen Camcorder) mit Ihrem Computer. Verbinden Sie die analogen Audio- und Video-Ausgänge Ihres Geräts mit dem Aufnahmegerät.
2. Falls es sich bei dem Gerät um einen Camcorder oder ein Videorekorder mit mehreren Eingängen handelt, stellen Sie die Aufnahme von Audio- und Videosignalen auf die gewünschten Eingänge ein.
3. Schalten Sie das Aufnahmegerät ein und versetzen Sie es in den entsprechenden Aufnahme-Pause-Modus für die ausgewählten Eingänge.
4. Starten Sie Adobe Premiere Elements, und öffnen Sie das Projekt.
5. Falls der Film nicht gerenderte Clips enthält, rendern Sie alle.
6. Schalten Sie Ihr Videoaufnahmegerät ein. Stellen Sie sicher, dass ein leeres oder weiter beschreibbares Band Ihr Gerät eingelegt ist. Achten Sie auch darauf, dass die Aufnahmeschutzmarkierung des Bandes so eingestellt ist, dass eine Aufnahme möglich ist. Spulen Sie das Band bis an die Position, an der die Aufnahme beginnen soll. Um den gesamten Film aufnehmen zu können, vergewissern Sie sich, dass das Band über eine ausreichende Länge verfügt und mit optimaler Geschwindigkeit aufnimmt.
7. Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben“ und anschließend auf „Band“ .
8. Wählen Sie im Dialogfeld „Auf Band ausgeben“ die gewünschten Optionen aus. (Siehe „Optionen im Dialogfeld „Auf Band ausgeben““ auf Seite 305.)
9. Stellen Sie den Aufnahmemodus für das Gerät ein und klicken Sie auf „Aufnehmen“.
10. Wenn die Aufnahme beendet ist, klicken Sie auf „Anhalten“ und schließen Sie das Dialogfeld.

Exportieren auf analoges Band

Wenn Sie auf einem analogen Gerät aufnehmen möchten, beispielsweise auf einem Videorekorder oder analogen Camcorder, können Sie von Adobe Premiere Elements aus wie folgt aufnehmen:

- Schließen Sie das analoge Gerät an eine digitalisierende Aufnahmekarte oder einen Analog/Digital-Konverter (*AV-DV-Konverter*) an, der wiederum in einem Erweiterungssteckplatz des Computer-Motherboards installiert sein muss oder über den IEEE 1394-Anschluss verbunden ist.
- Verbinden Sie das analoge Gerät mit den Analogausgängen eines digitalen Geräts, z. B. eines DV-Camcorders oder Videorekorders. Schließen Sie das digitale Gerät an den Computer an (normalerweise über die IEEE 1394-Anschlüsse).

Durch die Verwendung einer Gerätesteuerung eines Drittanbieters ist es möglich, die Gerätesteuerungsfunktion von Adobe Premiere Elements mit analogen Geräten zu verwenden. In der Regel wird die Gerätesteuerung über einen der seriellen Anschlüsse an den Computer angeschlossen oder über einen LANC-, Control-S-, Panasonic 5-Pin (Control-M)- oder RS-422-Eingang mit dem analogen Gerät verbunden.



Eine Möglichkeit zum Anschließen eines analogen Geräts an den Computer

Optionen im Dialogfeld „Auf Band ausgeben"

Die folgenden Optionen stehen im Dialogfeld „Auf Band ausgeben" zur Verfügung. Diese Optionen können nur ausgeführt werden, wenn Sie auf einem DV-Aufnahmegerät aufnehmen, das eine Gerätesteuerung ermöglicht.

Aufnahmegerät aktivieren Übergibt Adobe Premiere Elements die Steuerung des DV-Geräts.

Zusammensetzen an Timecode Mit dieser Option wird auf die Position auf dem DV-Band hingewiesen, an der die Aufnahme beginnen soll, wenn das Band bereits über einen aufgenommenen Timecode verfügt bzw. mit einem Timecode versehen wurde. Sie versehen ein Band mit Timecode, indem Sie zuerst vor dem Aufnehmen des Filmmaterials ein leeres Video aufnehmen. Setzen Sie hierzu den Deckel auf die Linse. Wenn Sie das Band nicht mit einem Timecode versehen, deaktivieren Sie diese Option, so dass die Aufnahme an der Position beginnt, an die das Band gespult wurde.

Filmstart verzögern um n 1/4 Frames Gibt die Anzahl der 1/4-Frames an, um die der Film verzögert werden soll, damit Sie ihn mit der Aufnahmezeit des DV-Geräts synchronisieren können. Bei einigen Geräten ist eine Verzögerung zwischen dem Empfang des Aufnahmebefehls und dem Beginn der Filmwiedergabe vom Computer erforderlich. Experimentieren Sie mit dieser Einstellung, wenn Verzögerungen zwischen den Zeitpunkten auftreten, an denen die Aufnahme aktiviert wird und das DV-Gerät die Aufnahme beginnt.

_ Frames vorab zeigen Gibt die Anzahl der Frames an, um die Adobe Premiere Elements den Rekorder vor dem angegebenen Timecode zurückspulen soll. Der Wert ist so zu wählen, dass der Rekorder innerhalb der angegebenen Zeit eine konstante Bandgeschwindigkeit erreicht. Bei den meisten Rekordern genügen 5 Sekunden oder 150 Frames Vorlauf.

Abbruch nach _ ausgelassenen Frames Legt die maximale Anzahl der ausgelassenen Frames fest, die zulässig sind, bevor Adobe Premiere Elements die Aufnahme abbricht. Wenn Sie diese Option auswählen, sollten Sie eine sehr niedrigere Anzahl eingeben, da ausgelassene Frames zu einer holprigen Wiedergabe führen und auf ein Festplatten- oder Übertragungsproblem hinweisen.

Bericht zu Frame-Auslassungen Mit dieser Option legen Sie fest, dass in Adobe Premiere Elements die Anzahl der ausgelassenen Frames angezeigt wird.

Hinweis: *Wenn Sie die Gerätesteuerung verwenden möchten, diese jedoch nicht verfügbar ist, klicken Sie auf „Abbrechen". Wählen Sie anschließend „Bearbeiten" > „Voreinstellungen" bzw. „Adobe Premiere Elements 10" > „Voreinstellungen" und klicken Sie auf „Gerätesteuerung". Stellen Sie sicher, dass das Gerät in den Gerätesteuerungsoptionen ordnungsgemäß eingerichtet ist, und klicken Sie auf „OK". Starten Sie dann die Bandaufnahme erneut.*

Allgemeine Einstellungen zum Freigeben

Anpassen der Einstellungen zum Freigeben

Die Vorgaben (Standardeinstellungen) sind unabhängig von dem für die Freigabe ausgewählten Dateityp für die meisten Anwendungen geeignet und erstellen Ausgaben von hoher Qualität. Sie können diese jedoch ändern, wenn Ihre besonderen Anforderungen nicht in den Vorgaben berücksichtigt werden. Sie können bei der Freigabe von Medien über die Optionen „Computer" und „Mobiltelefone und Player" benutzerdefinierte Einstellungen festlegen.

Wichtig: *Eine Änderung der erweiterten Einstellungen ohne umfassende Kenntnisse über Videos kann bei der Wiedergabe unerwünschte Ergebnisse zur Folge haben.*

Die Exporteinstellungen werden im Laufe der Projektdurchführung jedoch nicht aktualisiert. Daher empfiehlt es sich zu überprüfen, ob die Einstellungen noch den gewünschten Parametern entsprechen. Wenn Sie eine Option ändern, erstellen Sie eine Vorgabe, die Sie benennen, speichern und in späteren Projekten verwenden können. Alle von Ihnen erstellten Vorgaben werden in der Freigabeansicht bzw. im Dialogfeld „Exportieren" im Menü „Vorgabe" aufgelistet.

Die Software einiger Aufnahmekarten und Plug-Ins stellt eigene Dialogfelder mit spezifischen Optionen zur Verfügung. Wenn die angezeigten Optionen sich von denen in diesem Handbuch erläuterten unterscheiden, lesen Sie die Dokumentation für Ihre Aufnahmekarte oder Ihr Plug-In.

Verwandte Themen

„Seitenverhältnisse" auf Seite 69

„Komprimierungs-Keyframes" auf Seite 314

„Festlegen von Feldoptionen für importiertes Interlaced-Video" auf Seite 73

Anpassen der erweiterten Freigabeeinstellungen

Wenn Sie eine Datei mit einer der Optionen im Arbeitsbereich „Freigeben" freigeben, können Sie die Optionen im Dialogfeld „Exporteinstellungen" anpassen und benutzerdefinierte Vorgaben speichern.

1. Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben" und anschließend auf „Computer" oder auf „Mobiltelefone und Player" .
2. Legen Sie in der Freigabeansicht das Format fest, in dem Sie speichern möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Erweitert".
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen" entweder „Video exportieren" oder „Audio exportieren" bzw. beides oben im Dialogfeld, um anzugeben, welche Spurentypen exportiert werden sollen.
4. Klicken Sie auf die Registerkarte für die Kategorie, die Sie anpassen möchten (Format, Video, Audio, Multiplexer, Publikum oder Zielgruppen) und passen Sie die entsprechenden Optionen in dem Fenster an. Die angezeigten Registerkarten und Optionen hängen vom ausgewählten Exporttyp ab.
5. Nachdem Sie die Optionen angepasst haben, klicken Sie auf „OK".

6 Geben Sie im Dialogfeld „Benennen“ einen Namen für die Vorgabe ein und klicken Sie auf „OK“.

Videoeinstellungen

Die folgenden Optionen sind im Videofenster des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ verfügbar (sie werden angezeigt, wenn Sie ein Projekt mit den Optionen „Computer“ oder „Mobiltelefone und Player“ freigeben). Es sind nicht alle Optionen für alle Voreinstellungen verfügbar.

Video exportieren Videospuren werden exportiert. Deaktivieren Sie diese Option, um den Export der Videospuren zu unterdrücken.

Audio exportieren Audiospuren werden exportiert. Deaktivieren Sie diese Option, um den Export der Audiospuren zu unterdrücken.

Videocodec Gibt das auf Ihrem System verfügbare Codec- oder Komprimierungsverfahren an.

Qualität Diese Option gibt die Qualität der endgültigen Datei an. Mit einem Wert von 3,0 wird eine gute Qualität erzielt. Wenn jedoch viele Bewegungsabläufe im Video enthalten sind, sollten Sie einen höheren Wert wählen. Je höher der Wert für die Qualitätseinstellung, desto länger dauert das Rendering der Datei.

TV-Standard Gibt an, ob die Ausgabe dem NTSC- oder PAL-Standard entsprechen soll.

Framebreite [Pixel] Passt die horizontale Seite des Ausgabe-Frames an die festgelegte Breite an.

Framehöhe [Pixel] Passt die vertikale Seite des Ausgabe-Frames an die festgelegte Höhe an.

Framerate [fps] Legt die Ausgabe-Framerate für das NTSC- oder PAL-Format fest.

Halbbild-Reihenfolge (oder Halbbilder) Gibt an, ob für die Frames der Ausgabedatei Interlacing verwendet wurde und - wenn dies der Fall ist - ob das obere oder das untere Halbbild dominant ist. Wenn das zu exportierende Video am Computer oder mit dem Filmprojektor wiedergegeben werden soll, verwenden Sie die Einstellung „Keine Halbbilder“ (entspricht „Progressive Scan“). Beim Export von Videodaten für Medien mit Zeilensprung-Halbbildern, beispielsweise für NTSC, PAL und SECAM, wählen Sie die Option „Oberes Halbbild zuerst“ oder „Unteres Halbbild zuerst“ (Standardeinstellung). Für DV-Footage gilt normalerweise „Unteres Halbbild zuerst“. Einige neuere Camcorder ohne Band produzieren jedoch Videos mit umgekehrter Halbbild-Reihenfolge, lesen Sie dazu die Dokumentation des Camcorders.

Pixel-Seitenverhältnis Gibt das Verhältnis der Breite und Höhe eines jeden Pixels an. Dadurch wird die Anzahl von Pixeln bestimmt, die zum Erzielen eines bestimmten Seitenverhältnisses für das Bild notwendig ist. Für einige Formate sind quadratische Pixel erforderlich, während andere nicht quadratische Pixel verwenden.

Keyframe-Intervalle (Sekunden) Gibt Sie die Anzahl der Sekunden an, nach deren Ablauf der Codec beim Exportieren von Videodaten einen Keyframe erstellt.

Bitratencodierung Gibt an, ob der Codec eine konstante oder eine variable Bitrate in der exportierten Datei erzielt.

- **CBR** Constant Bitrate (CBR) gewährleistet, dass die Datenrate der exportierten Datei innerhalb einer bestimmten Grenze konstant bleibt. Da für komplexe Abschnitte die gleiche Bitrate wie für einfache Abschnitte angewendet wird, zeigen sich hier die qualitätsmindernden Artefakte der Komprimierung wahrscheinlich eher.

- **VBR** Eine variable Bitrate (VBR) ermöglicht, dass die Daten der exportierten Datei innerhalb eines bestimmten Bereichs variieren können, so dass auf komplexere Abschnitte eine höhere Bitrate und daher eine geringere Komprimierung und auf weniger komplexe Abschnitte eine geringere Bitrate angewendet wird.

Im Allgemeinen ist ein Frame komplex und schwerer effizient zu komprimieren, wenn er viele Details enthält oder wenn er erheblich von vorherigen Frames abweicht, wie beispielsweise in einer Szene mit Bewegung.

Hinweis: *Wenn Sie CBR- und VBR-Dateien mit dem gleichen Inhalt und der gleichen Dateigröße vergleichen, ist die Wiedergabe der CBR-Datei in verschiedenen Systemen zuverlässiger, da eine feste Datenrate weniger Ansprüche an den Player und Computerprozessor stellt. Eine VBR-Datei hat jedoch in der Regel eine höhere Bildqualität, weil VBR den Umfang der Kompression an den Bildinhalt anpasst.*

Bitrate Diese Option gibt die Anzahl von Megabit pro Sekunde an, die die kodierte Datei aufweisen soll. Diese Option wird nur angezeigt, wenn Sie für die Option „Bitratencodierung“ die Einstellung „CBR“ gewählt haben.

Die folgenden Optionen werden nur angezeigt, wenn Sie für die Option „Bitratencodierung“ die Einstellung „VBR“ gewählt haben.

Minimale Bitrate [Mbit/s] Gibt die minimale Anzahl von Megabit pro Sekunde an, die der Encoder zulassen soll. Die minimale Bitrate variiert je nach Format. Für MPEG2-DVD muss die minimale Bitrate mindestens 1,5 Mbit/s betragen.

Ziel-Bitrate [Mbit/s] Diese Option gibt die Anzahl von Megabit pro Sekunde (Mbps) an, die die kodierte Datei aufweisen soll.

Maximale Bitrate [Mbit/s] Gibt die maximale Anzahl von Megabit pro Sekunde an, die der Encoder zulassen soll.

M-Frames Gibt die Anzahl an B-Frames (bi-direktionale Frames) zwischen aufeinander folgenden I-Frames (Intra-Frames) und P-Frames (Predicted Frames) an. Diese Option ist nur für MPEG-Formate verfügbar.

N-Frames Gibt die Anzahl an Frames zwischen I-Frames (Intra-Frames) an. Dieser Wert muss ein Vielfaches des M-Frame-Wertes sein. Diese Option ist nur für MPEG-Formate verfügbar.

Geschlossene GOP alle Gibt die Frequenz aller geschlossen GOP (Closed Group of Pictures) an, die keine Frames außerhalb der geschlossenen GOP referenzieren können. Eine GOP besteht aus einer Sequenz von I-, B- und P-Frames. (Diese Option ist verfügbar, wenn Sie im Dialogfeld „MPEG exportieren“ die Multimedia-kompatiblen Vorgaben (MPEG1 Multimedia-kompatibel oder MPEG2 Multimedia-kompatibel) auswählen und auf „Erweitert“ klicken.)

Automatische Platzierung von GOPs Wird diese Option ausgewählt, werden die GOPs (Group of Pictures) automatisch platziert. (Diese Option ist verfügbar, wenn Sie im Dialogfeld „MPEG exportieren“ eine der MPEG Multimedia-kompatiblen Vorgaben auswählen und auf „Erweitert“ klicken.)

Hinweis: *MPEG-1- und MPEG-2-Formate beinhalten zahlreiche erweiterte Optionen, die hier nicht aufgeführt sind. In den meisten Fällen werden durch die Auswahl eines Formats oder einer Vorgabe, die Ihrer Zielausgabe dienen, die entsprechenden Optionen automatisch eingestellt. Detaillierte Informationen zu den hier nicht aufgeführten Optionen finden Sie in den Industriespezifikationen für das MPEG-1- und das MPEG-2-Format.*

Audioeinstellungen

Die folgenden Optionen sind im Audiofenster des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ verfügbar (sie werden angezeigt, wenn Sie ein Projekt mit den Optionen „Computer“ oder „Mobiltelefone und Player“ freigeben). Es sind nicht alle Optionen für alle Voreinstellungen verfügbar.

Audioformat Legt den Typ der Audioausgabe fest, beispielsweise Dolby Digital oder MP3, und ermittelt ggf. darüber hinaus den benötigten Audiocodec.

Audiocodec Mit dieser Option können Sie den Codec angeben, der in Adobe Premiere Elements beim Komprimieren von Audiodaten verwendet werden soll. Die verfügbaren Codecs hängen von dem im Fenster „Allgemein“ des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ gewählten Dateityp ab. Einige Dateitypen und Aufnahmekarten unterstützen nur unkomprimierte Audiodaten, die zwar die höchste Qualität aufweisen, jedoch mehr Speicherplatz belegen. Lesen Sie die Dokumentation Ihrer Aufnahmekarte, bevor Sie einen Audiocodec auswählen.

Samplerate Mit dieser Option wird die Exportrate festgelegt. Je höher die gewählte Datenrate, desto besser die Audioqualität der exportierten Datei. Je niedriger die gewählte Datenrate, desto weniger Verarbeitungszeit und

Festplattenspeicherplatz werden benötigt. CD-Qualität wird mit 44,1 kHz erreicht. Erneutes Sampling oder das Einstellen einer anderen Rate als im Originalaudioclip verlängert ebenfalls die Verarbeitungsdauer. Vermeiden Sie erneutes Sampling, indem Sie Audio in der Endrate aufnehmen.

Sampletyp Mit dieser Option können Sie die Bittiefe für den Export definieren. Durch die Eingabe einer höheren Bittiefe und durch Auswahl von Stereo wird die Tonqualität erhöht. Durch die Eingabe einer niedrigeren Bittiefe und durch Auswahl von Mono werden weniger Verarbeitungszeit und Festplattenspeicherplatz benötigt. CD-Qualität wird mit 16-Bit-Stereo erreicht.

Kanäle Mit dieser Option geben Sie an, wie viele Audiokanäle die exportierte Datei enthalten soll. Stereo setzt sich aus zwei Audiokanälen zusammen, Mono enthält dagegen nur einen Kanal. Wenn Sie eine Stereospur als Mono exportieren, werden die Audiodaten heruntergemischt.

Blöcke Geben Sie an, in welchen Abständen die Audiodaten zwischen die Videoframes der zu exportierenden Datei eingefügt werden sollen. Die empfohlene Einstellung finden Sie in der Dokumentation Ihrer Aufnahmekarte. Der Wert „1 Frame" bedeutet, dass beim Abspielen eines Frames die entsprechenden Audiodaten für die Dauer des Frames in den Arbeitsspeicher geladen werden, so dass diese bis zur Anzeige des nächsten Frames wiedergegeben werden können. Wenn der Ton beim Abspielen des Videos abreißt, führt ein zu hoher Wert für „Blöcke" (Interleave) möglicherweise dazu, dass der Computer Audiodaten häufiger zu verarbeiten versucht, als seine Rechenleistung es zulässt. Bei höheren Werten kann Adobe Premiere Elements längere Audioabschnitte speichern, so dass diese weniger häufig verarbeitet werden müssen, allerdings wird hierbei auch mehr Arbeitsspeicher benötigt. Die meisten derzeit erhältlichen Festplatten können Blöcke (Interleaves) von 1/2 bis 1 Sekunde am besten verarbeiten.

Bitrate Diese Option gibt die Anzahl von Megabit pro Sekunde an, die die kodierte Datei aufweisen soll. Im Allgemeinen erhöhen höhere Bitraten die Qualität und die Dateigröße. Diese Option steht für Dolby Digital Stereo, MPEG und einige Windows Media-Audiocodecs zur Verfügung.

Hinweis: *Die hier nicht erläuterten Optionen sind spezifisch für das jeweils gewählte Format. Detaillierte Informationen finden Sie in den Industriespezifikationen für das betreffende Format.*

Bitratenmodus Gibt an, ob der Codec eine konstante oder eine variable Bitrate in der exportierten Datei erzielt. *Konstant* gewährleistet, dass die Datenrate der exportierten Datei innerhalb einer bestimmten Grenze konstant bleibt. Da für komplexe Abschnitte die gleiche Bitrate wie für einfache Abschnitte angewendet wird, zeigen sich hier die qualitätsmindernden Artefakte der Komprimierung wahrscheinlich eher. *Variabel* ermöglicht, dass die Daten der exportierten Datei innerhalb eines bestimmten Bereichs variieren können, so dass auf komplexere Abschnitte eine höhere Bitrate und daher eine geringere Komprimierung und auf weniger komplexe Abschnitte eine geringere Bitrate angewendet wird.

Im Allgemeinen ist ein Frame komplex und schwerer effizient zu komprimieren, wenn er viele Details enthält oder wenn er erheblich von vorherigen Frames abweicht, wie beispielsweise in einer Szene mit Bewegung.

Hinweis: *Wenn Sie CBR- und VBR-Dateien mit dem gleichen Inhalt und der gleichen Dateigröße vergleichen, ist die Wiedergabe der CBR-Datei in verschiedenen Systemen zuverlässiger, da eine feste Datenrate weniger Ansprüche an den Player und Computerprozessor stellt. Eine VBR-Datei hat jedoch in der Regel eine höhere Bildqualität, weil VBR den Umfang der Kompression an den Bildinhalt anpasst.*

Encoding-Durchgänge Diese Option gibt an, wie oft der Encoder den Clip analysiert, bevor er ihn kodiert. Mehrere Durchgänge erhöhen die für die Kodierung der Datei erforderliche Zeit, führen jedoch im Allgemeinen zu einer effizienteren Kompression und einer höheren Bildqualität.

Hinweis: *Die hier nicht erläuterten Optionen sind spezifisch für das jeweils gewählte Format. Detaillierte Informationen finden Sie in den Industriespezifikationen für das betreffende Format.*

Multiplexing-Einstellungen

Beim Multiplexing werden mehrere Datenströme zu einem Signal zusammengefasst. Einige Formate wie Apple iPod enthalten eine oder mehrere der folgenden Multiplexing-Optionen:

Multiplexing Gibt die zu verwendende Art von Multiplexing an. Wählen Sie das Format, in dem Sie das Video abspielen möchten: DVD, 3GPP oder MP4. Falls Sie nicht Multiplexing verwenden möchten, wählen Sie „Keine".

Stream-Kompatibilität Gibt die Medien an, auf denen das Video wiedergegeben wird: PSP (PlayStation Portable), iPod oder Standard.

Alternates- und Audiences-Optionen

Durch das Festlegen eines Streaming-Mediencodec im Windows Media-Format wird die Option „Publikum" aktiviert, während QuickTime-Streaming-Mediencodecs eine ähnliche Gruppe von Optionen aktiviert, so genannte „Alternativen". Mit beiden können Sie Varianten eines Films ausgeben, die für unterschiedliche Netzwerkgeschwindigkeiten geeignet sind. Die mit dem Format verbundene Player-Software ermittelt die am besten geeignete Version und wählt sie aus, um eine reibungslose Wiedergabe zu gewährleisten. Windows Media umfasst zum Beispiel Audiences wie „Einwählmodems (56 KBit/s)" und „Breitband oder Kabelmodem/DSL (384 KBit/s)." QuickTime erzeugt separate Filme, die sich für alle Exporttypen eignen. Windows Media erzeugt einen einzelnen Film, in dem die Variationen gespeichert sind.

Hinweis: *Einige Codec-spezifischen Einstellungen sind hier nicht dokumentiert. Weitere Informationen zu einem bestimmten Codec finden Sie in der Dokumentation, die vom jeweiligen Entwickler zur Verfügung gestellt wird.*

Angeben von Audiences-Optionen für Windows Media

1 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben", wählen Sie die Option „Computer" und wählen Sie anschließend „QuickTime" oder „Windows Media".

2 Wählen Sie im Menü „Vorgabe" die gewünschte Streaming-Option.

3 Geben Sie im Audiences-Fenster eine Ausgabeoption an:

Komprimiert Diese Option gibt an, dass der auf der Registerkarte „Video" ausgewählte Codec angewendet wird. Hierbei handelt es sich um die Standardeinstellung, die für die meisten Benutzer geeignet ist.

Unkomprimiert Diese Option gibt an, dass keine Komprimierung angewendet wird. Da bei Auswahl dieser Option sehr große Dateien erstellt werden, ist sie für die meisten Benutzer nicht geeignet.

Aktivieren einer Komponente zum Freigeben

Adobe Premiere Elements umfasst eine Reihe von Komponenten, beispielsweise Codecs, die beim ersten Verwenden aktiviert werden müssen. Wenn Sie beispielsweise zum ersten Mal einen Export in ein bestimmtes Format durchführen, werden sie möglicherweise aufgefordert, eine Komponente zu aktivieren.

Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind, erfolgt die Komponentenaktivierung automatisch. Wenn Sie nicht mit dem Internet verbunden sind, wird das Dialogfeld zum Aktivieren von Komponenten angezeigt.

1 Wenn dieses Dialogfeld angezeigt wird, stellen Sie eine Internetverbindung her.

2 Klicken Sie im Dialogfeld „Komponente wird aktiviert" auf „Kopieren", um die Seriennummer zu kopieren.

3 Klicken Sie auf die URL, um zur Website für die Aktivierung zu gelangen.

4 Fügen Sie die Seriennummer in das entsprechende Feld auf der Website ein.

5 Wählen Sie Ihr Land und das Produkt aus, und klicken Sie auf „Senden".

Auf der Aktivierungs-Website wird ein Schlüssel angezeigt.

6 Kopieren Sie den Schlüssel, fügen Sie ihn in das Dialogfeld „Komponente wird aktiviert“ ein, und klicken Sie auf „OK“.

Unterstützte Dateitypen zum Speichern und Exportieren

Beim Exportieren bzw. Freigeben von Dateien sind die folgenden Dateitypen verfügbar. Bei entsprechender Unterstützung durch die Videoaufnahmekarte oder durch Plug-Ins von Fremdanbietern stehen gegebenenfalls weitere Dateitypen zur Verfügung.

Verwandte Themen

„Unterstützte Dateitypen für den Import“ auf Seite 60

Unterstützte Videoformate zum Exportieren

- 3GP
- Adobe® Flash® Video (.flv)
- Adobe Flash Video (.f4v)
- Animiertes GIF - Nur Windows
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG-1 (Multimedia-kompatibel)
- MPEG-2 (Multimedia-kompatibel, .mpg)
- MPEG-2 (DVD-kompatibel, .mpg)
- MPEG-2 (HDV .m2ts und .m2t: 1080i 25, 1080i 30, 720p 25, 720p 30)

  ***Hinweis:** HDV-Export wird auf Mac® OS nicht unterstützt.*

- MPEG-4 (.mp4, .mov, .avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv) - Nur Windows

Unterstützte Standbildformate zum Exportieren

- Adobe Title Designer (.prtl)

Unterstützte Sequenzformate zum Exportieren

- JPEG-Sequenz

Unterstützte Audioformate zum Exportieren

- Adaptive Multirate-Kompression (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)

- Microsoft AVI (.avi) - Nur Windows
- MP3® Audio (.mp3)
- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Windows Waveform (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)

Hinweis: *Obwohl Adobe Premiere Elements Dolby AC-3-Audio in einer eigenständigen .ac3-Datei mit .vob-Dateien (DVD) oder .mod-Dateien (SD-basierter Camcorder) importieren kann, wird Audio nur als Dolby Digital Stereo exportiert.*

Hinweis: *Verwenden Sie MP3 oder AAC für Nur-Audio-Exporte für Podcasts.*

Grundlagen zu Komprimierung und Datenrate

Komprimierung

Wenn Sie einen Film exportieren, wählen Sie einen *Codec* aus, um die Informationen für die Speicherung und den Transfer (z. B. auf eine DVD) zu komprimieren und zur erneuten Anzeige wieder zu dekomprimieren. Die Benennung „Codec“ ist eine Abkürzung aus den Funktionen „Komprimierung“ und „Dekomprimierung“. Bei der Komprimierung werden wiederholte und unnötige Informationen aus der Originaldatei gelöscht, so dass Daten verloren gehen. Aus diesem Grund gelten die meisten Codecs als *nicht verlustfrei*. Bei einigen Codecs wird die hohe Qualität der Datei trotz des Datenverlustes aufrechterhalten. Dies gilt besonders für die DV- und MPEG-Codecs. Durch die Komprimierung von Videos werden die Dateigröße und die Datenübertragungsrate verringert, so dass eine reibungslose Wiedergabe erleichtert und Speicherplatzbedarf reduziert wird. Codecs sind in großer Auswahl verfügbar, weil kein Codec die Ideallösung für alle Anforderungen darstellt. So eignen sich beispielsweise Codecs, mit denen sich bei Zeichentrickfilmen ausgezeichnete Komprimierungsergebnisse erzielen lassen, oft nur bedingt für realitätsnahe Videoaufnahmen. Wenn Sie aus Adobe Premiere Elements exportieren, müssen Sie im Allgemeinen lediglich das Ausgabemedium festlegen. Die Anwendung wählt dann den optimalen Codec aus.

Wenn der exportierte Film von einer Festplatte oder CD wiedergegeben werden soll, stellen Sie sicher, dass der für den Export des Videos verwendete Codec allen potenziellen Benutzern zur Verfügung steht. Die meisten Codecs für digitale Videos und das Web sind bereits auf nahezu allen Systemen verfügbar. Wenn Sie jedoch einen Codec verwenden, der nur für ein bestimmtes Produkt gilt, sollten die potenziellen Benutzer über dasselbe Produkt verfügen bzw. den von Ihnen benutzten Codec leicht erhalten können.

Wenn Sie eine DVD erstellen oder auf Band aufnehmen möchten, hat die Codec-Kompatibilität keine Bedeutung, da die potenziellen Benutzer lediglich über die Hardware verfügen müssen, die zur Wiedergabe der Datei erforderlich ist.

Datenraten

Bei einigen Videocodecs können Sie die *Datenrate* festlegen, die die Menge der Videodaten bestimmt, die bei der Wiedergabe pro Sekunde verarbeitet wird. In Adobe Premiere Elements wird hierbei nur die *maximale* Datenrate vorgegeben, da die tatsächliche Datenrate je nach visuellem Inhalt der einzelnen Frames variiert.

Die Auswahl der entsprechenden Datenrate hängt vom Verwendungszweck des Videos ab. Im Folgenden finden Sie eine Liste mit Richtlinien für bestimmte Einsatzgebiete:

DVD-Produktion Die Datenrate sollte die Qualität maximieren, gleichzeitig jedoch auch ermöglichen, dass das gesamte Programm auf der DVD aufgenommen werden kann. Standardmäßig wird in die DVD-Datenrate von Adobe Premiere Elements automatisch angepasst.

Produktion eines Nicht-DV-Videobands Die Datenrate sollte im Bereich der Datenübertragungsrate Ihrer Festplatte liegen, da das Video von der Festplatte auf das Aufnahmegerät wiedergegeben wird. Informationen zur Datenübertragungsrate der Festplatte finden Sie in der Dokumentation Ihres Computers.

Wiedergabe von der Festplatte Ermitteln Sie die typische Datenübertragungsrate der Festplatte der potenziellen Benutzer und stellen Sie die Datenrate entsprechend ein. Im Allgemeinen gewährleisten Festplatten mit 7200 U/min Datenraten von 20 bis 35 MB/s (hoher Wert). Im Vergleich dazu beträgt die durchschnittliche Datenrate von digitalen Videos 3,6 MB/s. Um folglich eine qualitativ hochwertige Wiedergabe zu erzielen, müssen Sie die Datenrate unter Umständen nicht auf 20 bis 35 MB/s einstellen. Wenn Sie jedoch Videos exportieren, die in anderen Bearbeitungssystemen oder in einer Montageanwendung (zum Beispiel Adobe After Effects) verwendet werden, sollten Sie den Export mit maximaler Qualität durchführen. Wählen Sie einen verlustfreien Codec aus, bei dem bei der Komprimierung keine Daten verloren gehen, und legen Sie die Datenrate fest, die das Bearbeitungssystem für Videoaufnahmen und -bearbeitungen unterstützt.

Wiedergabe von CD-ROM Die Datenrate hängt von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab. Wenn Sie beispielsweise eine fertige Videodatei für CD-ROM-Laufwerke mit zweifacher Geschwindigkeit (300 KB/s) produzieren, wählen Sie eine Datenrate zwischen 150 und 200 KB/s. Hierbei ist neben der Datenrate des Laufwerks auch bereits ein Mehrbedarf für den Datenzugriff durch das System berücksichtigt.

Wiedergabe im Intranet Je nach Geschwindigkeit des jeweiligen *Intranets* können Datenraten von 100 KB/s und mehr gewählt werden. Ein Intranet ist ein betriebsinternes oder privates Netzwerk, bei dem Internet-Netzwerkprotokolle verwendet werden. Die Kommunikationswege im räumlich begrenzten Intranet bieten meist eine höhere Qualität als herkömmliche Telefonleitungen und ermöglichen somit höhere Übertragungsgeschwindigkeiten als das Internet.

Streaming-Video über das Internet Obwohl die Anzahl der Benutzer mit Einwählverbindungen in den letzten Jahren gesunken ist, sollten Sie die Datenrate für solche Benutzer anpassen, die weiterhin mit dieser Methode auf das Internet zugreifen, wenn Ihre Datei möglichst vielen Benutzern zugänglich sein soll. Der Einsatz von Streaming-Video im Internet unterliegt starken Einschränkungen durch die zu geringe Bandbreite (56 KBit/s und weniger) der derzeit gängigen Modems. Verwenden Sie eine höhere Bitrate, wenn Sie wissen, dass Ihre Benutzer über einen Breitband-Internetzugang wie zum Beispiel DSL oder einen Kabelmodemdienst verfügen.

Wiedergabe von einem tragbaren Gerät Die Datenrate ist aufgrund der relativ kleinen Größe, Kapazität und niedrigen Geschwindigkeit tragbarer Geräte von großer Bedeutung. Die Datenrate beträgt je nach Gerät zwischen 8 und 90 KBit/s. Sie können die voreingestellten QuickTime-Exportoptionen in Adobe Premiere Elements zum Exportieren von Dateien wählen, die zur Wiedergabe auf einem tragbaren Gerät optimiert wurden.

Videodateien aus dem Internet herunterladen Die Datenrate ist hier weniger entscheidend als die Dateigröße des Videos, da es hier vor allem darauf ankommt, wie lange das Herunterladen dauert. Es empfiehlt sich jedoch, die Datenrate für heruntergeladene Videos zu reduzieren, weil sich dadurch auch die Größe der Videodatei verringert und somit das Herunterladen beschleunigt wird.

Verwandte Themen

„Anzeigen von Clipeigenschaften“ auf Seite 30

Komprimierungs-Keyframes

Komprimierungs-Keyframes sind anders als die Keyframes, mit denen Sie Spur- oder Clipeigenschaften wie die Lautstärke oder die Clipdrehung steuern. Beim Exportieren von Filmen werden von Adobe Premiere Elements automatisch in regelmäßigen Abständen Komprimierungs-Keyframes in den Film gesetzt. Während der Komprimierung werden diese als vollständige Frames gespeichert. Die zwischen den Keyframes liegenden Frames werden als *Zwischenframes* bezeichnet. Adobe Premiere Elements vergleicht jeden Zwischenframe mit dem vorherigen Frame und speichert nur die abweichenden Daten. Mit diesem Verfahren kann, je nach Abstand zwischen den Keyframes, die Dateigröße erheblich verringert werden. Je weniger Keyframes und je mehr Zwischenframes vorhanden sind, desto kleiner ist die Dateigröße; gleichzeitig geht jedoch auch die Qualität der Bildern und Wiedergabe zurück. Bei mehr Keyframes und weniger Zwischenframes vergrößern sich die Dateien erheblich; gleichzeitig erhöht sich jedoch auch die Qualität der Bilder und der Wiedergabe.

Ein Video einer sprechenden Person ist z. B. kleiner als ein Video mit viel Aktion, weil sich von Frame zu Frame lediglich der Mund und ggf. der Gesichtsausdruck ändern. Ein Video von einer Sportveranstaltung erfordert jedoch unzählige Keyframes und Zwischenframes, da sich die Aktionen von Frame zu Frame erheblich unterscheiden. Je nach Komprimierungsgrad des Videos ergibt sich dadurch entweder eine umfangreichere Dateigröße oder eine mindere Wiedergabequalität.

Die Auswahl der Komprimierungseinstellungen ist immer ein Kompromiss, da Sie sich nach der Art des Videomaterials, dem Ausgabeformat und den potenziellen Benutzern richten müssen. Häufig werden die besten Komprimierungseinstellungen durch Ausprobieren erreicht.

Archivieren von Projekten

Archivieren eines Projekts

1 Wählen Sie „Datei“ > „Projektarchivierung“.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Projektarchivierung“ entweder die Option zum Archivieren des Projekts, um eine zugeschnittene Version des Projekts zu kopieren, oder wählen Sie die Option zum Kopieren des Projekts, um eine nicht zugeschnittene Version einschließlich aller Assets an einen neuen Speicherort zu kopieren.

3 Um für das Projekt einen Ordner zu wählen, klicken Sie auf „Durchsuchen“ und suchen nach dem Ordner. Sie können auch im Dialogfeld „Ordner suchen“ auf „Neuen Ordner erstellen“ klicken und einen neuen Ordner anlegen.

4 Wenn Sie einen Ordner gewählt haben, klicken Sie auf „OK“ und dann erneut auf „OK“, um das Dialogfeld „Projektarchivierung“ zu schließen.

Adobe Premiere Elements speichert die neuen Dateien in einem Ordner, dessen Name mit *Zugeschnitten* beginnt, wenn Sie die Option zum Archivieren gewählt haben, oder mit *Kopiert*, wenn Sie die Option zum Kopieren gewählt haben.

Wissenswertes über archivierte Projekte

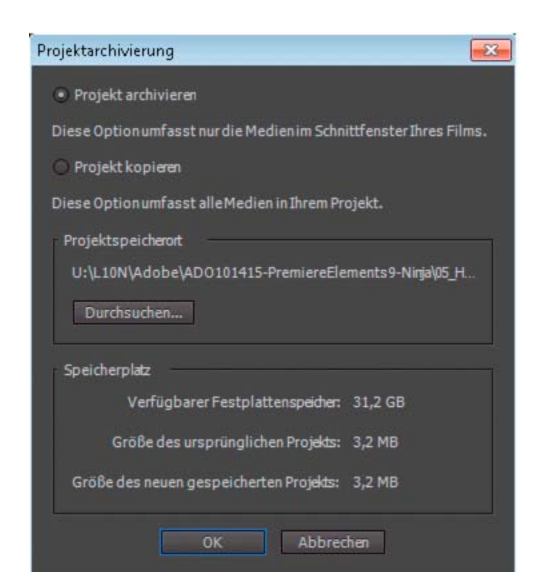
Mit der Projektarchivierung werden die Projekte und die zugehörigen Medien zum weiteren Bearbeiten oder Speichern in einen Ordner kopiert. Sie können die Funktion verwenden, um ein unvollständiges Projekt zur Bearbeitung an einem anderen Computer vorzubereiten, um die Kopien der Medien, die sich in verschiedenen Ordnern oder Laufwerken befinden, in einem Ordner zusammenzufassen, oder um die Medien in einem abgeschlossenen Projekt auf die Medien zu beschränken, die Sie tatsächlich verwendet haben, bevor Sie das Projekt archivieren. Die Projektarchivierung bietet zwei Optionen: „Projekt archivieren" und „Projekt kopieren". Da das Projekt beim Kopieren nicht reduziert wird, erhalten Sie oft einen Ordner mit mehr und größeren Dateien als beim Archivieren.

Projekt archivieren Erstellt einen Ordner, der eine neue Projektdatei enthält, sowie einen neuen Clip für jeden im Originalschnittfenster verwendeten Clip in der bearbeiteten Länge. Ein zugeschnittenes Projekt enthält bis zu 30 Frames zusätzliches Filmmaterial (so genannte *Zusatzframes*), und zwar vor dem In-Point und nach dem Out-Point jedes zugeschnittenen Clips, damit in diesem Bereich nach der Projektarchivierung kleinere Anpassungen vorgenommen werden können. Ein zugeschnittenes Projekt enthält keine gerenderten Vorschaudaten und Audiovorschauen (angeglichene Audiodaten) und keine nicht verwendeten Medien. Adobe Premiere Elements erstellt automatisch neue Audiovorschaudaten (aber keine gerenderten Vorschaudaten), wenn Sie das zugeschnittene Projekt öffnen. Clips in einem zugeschnittenen Projekt werden umbenannt, so dass ihre Dateinamen dem Projektdateinamen entsprechen. Verwenden Sie diese Option, um ein abgeschlossenes Projekt zum Speichern vorzubereiten, bevor Sie es von der Festplatte löschen.

Hinweis: *Die Projektarchivierung behält alle Effekt-Keyframes und Clipmarken bei, die sich außerhalb der In- bzw. Out-Points eines zugeschnittenen Clips befinden.*

Projekt kopieren Erstellt einen Ordner, der eine neue Projektdatei enthält, sowie vollständige Kopien aller Medien, die in der Medienansicht des Aufgabenfensters im Originalprojekt enthalten sind, unabhängig davon, ob diese im Schnittfenster verwendet wurden. Im Gegensatz zur Archivierung werden beim Kopieren des Projekts alle gerenderten Vorschaudateien gespeichert. Verwenden Sie diese Option zum Zusammenstellen von Kopien aller Dateien, die zu einem Projekt gehören, in einem einzigen Ordner. Dieser kann einfach auf einen anderen Computer übertragen werden oder später zur weiteren Bearbeitung geöffnet werden.

Archivierte Projektordner können sehr umfangreich sein. Daher ist die Archivierung auf einer transportierbaren Festplatte empfehlenswert, wenn Sie ein Projekt auf mehreren Computern verwenden möchten. Unter Verwendung eines Brenners können Sie außerdem reduzierte oder kopierte Projektordner zur Archivierung oder zur Übertragung auf andere Computer auf DVDs brennen.



Dialogfeld „Projektarchivierung“

Kapitel 16: Tastaturbefehle in Adobe Premiere Elements

In Adobe Premiere Elements stehen mehrere Tastaturbefehle zur Verfügung. Sie können auch für fast jedes Menü, Element und Werkzeug bzw. für jede Schaltfläche einen eigenen Tastaturbefehl erstellen.

Verwenden von Standardtastaturbefehlen

Wissenswertes über Tastaturbefehle

Bei zahlreichen Aufgaben können Sie mit Hilfe von Tastaturbefehlen schneller arbeiten, als mit der Maus. Adobe Premiere Elements stellt eine Reihe von Tastaturbefehlen bereit, die Sie mit dem Befehl „Bearbeiten" > „Tastaturanpassung" ändern und anzeigen können.

Verwandte Themen

„Erstellen benutzerdefinierter Tastaturbefehle" auf Seite 317

Finden eines Tastaturbefehls für ein Werkzeug, eine Schaltfläche oder einen Menübefehl

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie den Tastaturbefehl für ein Werkzeug oder eine Schaltfläche suchen, positionieren Sie den Mauszeiger über dem Werkzeug bzw. der Schaltfläche, bis die entsprechende QuickInfo angezeigt wird. Wenn ein Tastaturbefehl verfügbar ist, wird er hinter der Beschreibung des Werkzeugs angezeigt.
- Die Tastaturbefehle für Menübefehle stehen rechts neben dem jeweiligen Befehl.
- Um Tastaturbefehle anzuzeigen, die nicht in QuickInfos oder Menüs angezeigt werden, wählen Sie „Bearbeiten" > „Tastaturanpassung" bzw. „Adobe Premiere Elements 10" > „Tastaturanpassung".

Anpassen von Tastaturbefehlen

Erstellen benutzerdefinierter Tastaturbefehle

Sie können zusätzlich zu den Standardtastaturbefehlen eigene Tastaturbefehle für fast alle Menübefehle, Schaltflächen oder Werkzeuge zuweisen. Sie können verschiedene Tastaturbefehlssätze speichern und die Standardeinstellungen wiederherstellen.

1 Wählen Sie „Bearbeiten" > „Tastaturanpassung".

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Tastaturbefehle" eine Option aus dem Kontextmenü:

- Bei Auswahl von „Anwendung" werden Befehle der Menüleiste nach Kategorie sortiert angezeigt.
- Bei Auswahl von Fenster werden die den Schaltflächen und Einblendmenüs von Fenstern zugeordneten Befehle angezeigt.

3 Suchen Sie in der Spalte „Befehl“ den Befehl, für den ein Tastaturbefehl angelegt werden soll. Klicken Sie ggf. auf das Dreieck rechts neben dem Kategorienamen, um die Befehle in dieser Kategorie einzublenden.

4 Klicken Sie in das Tastaturbefehlsfeld des Objekts, um es auszuwählen.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen Tastaturbefehl hinzuzufügen, geben Sie ihn ein.

Hinweis: *Falls der Tastaturbefehl bereits von einem anderen Befehl belegt ist, wird unten im Dialogfeld eine Warnung angezeigt.*

- Um einen Tastaturbefehl zu löschen, klicken Sie auf „Löschen“.
- Um eine der vorangehenden Aktionen rückgängig zu machen, klicken Sie auf „Rückgängig“.

6 Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang, um weitere Tastaturbefehle einzugeben. Anschließend klicken Sie auf „Speichern unter“, geben Sie einen Namen für Ihre Tastaturbelegung ein, und klicken Sie auf „Speichern“.

Hinweis: *Einige Befehle können nur vom Betriebssystem verwendet und daher nicht in Adobe Premiere Elements neu zugeordnet werden. Die Plustaste (+) und die Minustaste (-) auf dem Ziffernblock können ebenfalls nicht zugewiesen werden, da sie für die Eingabe relativer Timecodewerte benötigt werden. Sie können diese Tasten jedoch auf der Tastatur zuweisen.*

Entfernen von Tastaturbefehlen

❖ Führen Sie im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen einzelnen Tastaturbefehl zu löschen, wählen Sie ihn aus und klicken Sie dann auf „Löschen“.
- Um eine Gruppe benutzerdefinierter Tastaturbefehle zu löschen, wählen Sie den Befehlssatz aus, den Sie aus dem Kontextmenü „Festlegen“ entfernen möchten, und klicken Sie auf „Löschen“. Bei Aufforderung bestätigen Sie Ihre Wahl, indem Sie auf „Löschen“ klicken.

Wechseln zu einem anderen Satz von Tastaturbefehlen

❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“, und wählen Sie anschließend den gewünschten Befehlssatz aus dem Kontextmenü „Festlegen“ aus.

Kapitel 17: Fehlerbehebung

Wenn bei der Arbeit mit Adobe Premiere Elements Probleme auftreten, sehen Sie sich diesen Abschnitt zur Fehlerbehebung an, überprüfen Sie die Ressourcen im Internet, beispielsweise die Supportwebsite von Adobe Premiere Elements, oder wenden Sie sich an den Kundendienst.

Ressourcen und Richtlinien

Ressourcen für die Fehlerbehebung

Wenn Sie bei der Behebung von Fehlern in Adobe Hilfe benötigen, bietet Adobe eine Vielzahl von Ressourcen an.

Support auf der Adobe-Website (www.adobe.com) Wählen Sie „Hilfe“ > „Online-Support“, um die aktuellsten Informationen zur Fehlerbehebung in der Support-Knowledgebase zu suchen und in den Onlineforen Informationen mit anderen Benutzern von Adobe Premiere Elements auszutauschen. Auf der Website finden Sie auch Tipps und Lernprogramme sowie Informationen zu Büchern, Online-Kursen und anderen Schulungsmaterialien.

Wenn Sie Hilfe bei der Behebung von Fehlern benötigen, die während der Arbeit mit Adobe Premiere Elements auftreten, kopieren Sie die Fehlermeldung aus dem Dialogfeld und durchsuchen Sie die Support-Knowledgebase bzw. das Onlineforum nach entsprechenden Einträgen. Sie können auch eine Frage an das Onlineforum stellen.

Adobe Expert Support Hier erhalten Sie persönlichen Support durch die Kundendienstmitarbeiter von Adobe. Es stehen kostenlose und kostenpflichtige Supportoptionen zur Verfügung. Ausführliche Informationen erhalten Sie auf der Adobe-Website.

Produkthilfe Suchen Sie nach Hintergrundinformationen, Funktionsbeschreibungen und detaillierten Verfahrensschritten. Wählen Sie „Hilfe“ > „Adobe Premiere Elements-Hilfe“.

Richtlinien für die Fehlerbehebung

Beachten Sie im Fall eines Problems mit Adobe Premiere Elements die folgenden Richtlinien. Diese unterstützen Sie bei der Fehlerbehebung.

Problem definieren Dies ist der erste Schritt bei der Fehlerbehebung. Nutzen Sie hierzu eine einfache Ursache-Wirkung-Aussage. Beispiel: „Wenn ich versuche, eine Datei zu importieren, gibt Adobe Premiere Elements einen Fehler zurück.“ Die Problemdefinition verdeutlicht Ihnen, welche Variablen getestet werden müssen. Sie können so ermitteln, ob das Problem auf eine Datei, eine Aktion oder eine Kombination hieraus zurückzuführen ist.

Durchführen eines Vergleichstests Ermitteln Sie, ob das Problem unter ähnlichen Bedingungen erneut auftritt. Mit dieser Technik können Sie die Ursache des Problems näher bestimmen. Wenn der Fehler durch eine Datei verursacht wird, ermitteln Sie, ob dieser bei einer anderen, ähnlichen Datei ebenfalls auftritt. Oder ermitteln Sie, ob der Fehler bei der gleichen Datei in einer anderen Anwendung ebenfalls auftritt. Beispiel: Wenn eine Videodatei in Adobe Premiere Elements nicht korrekt wiedergegeben wird, spielen Sie diese in Windows Media Player ab.

Problem isolieren Schließen Sie nacheinander alle Variablen aus, die eventuell zu dem Problem beitragen. Je mehr Variablen Sie ausschließen, umso eindeutiger lässt sich die eigentliche Ursache des Problems sowie dessen Lösung erkennen. Beispiel: Beim Rendern eines Projekts mit einem Titel tritt ein Fehler auf. Entfernen Sie in diesem Fall den Titel, um das Projekt zu vereinfachen. Tritt der Fehler nach dem Entfernen des Titels nicht mehr auf, war die Titeldatei möglicherweise beschädigt. Erstellen Sie zur Fehlerbehebung die Titeldatei neu und ersetzen Sie diese im Projekt.

Aufnahme

Der DV-Camcorder wechselt in den Schlaf-Modus.

Schließen Sie das Aufnahmefenster und öffnen Sie es anschließend erneut. Oder schließen Sie das Aufnahmefenster, schalten Sie den Camcorder aus und wieder ein und öffnen Sie das Aufnahmefenster erneut. Sie können den Schlaf-Modus an vielen Camcordern deaktivieren, indem Sie den Camcorder an das Netzgerät anschließen und das Band auswerfen.

Bei Aufnahmefehlern sollten Sie zudem die Dokumentation Ihres Camcorders, Ihres Videorekorders bzw. Ihrer Aufnahmekarte lesen.

Das Video wird im Aufnahmefenster grobkörnig, pixelig oder unruhig angezeigt.

Wenn Ihr Computer die Mindestanforderungen für die Datenübertragungsrate der Festplatte erfüllt, ergeben sich bei der Vorschau keine Probleme. Adobe Premiere Elements überträgt und speichert die Videos in erstklassiger Qualität. (Eine Liste der Systemvoraussetzungen finden Sie auf der Adobe Premiere Elements-Produktseite unter www.adobe.com.)

Der Camcorder wird im Aufnahmefenster nicht angezeigt

Oben im Aufnahmefenster wird „Aufnahmegerät offline" angezeigt und im Vorschaubereich des Aufnahmefensters ist ein schwarzer Rahmen zu sehen.

1 Vergewissern Sie sich, dass das Gerät und Adobe Premiere Elements für die Aufnahme korrekt konfiguriert sind, und überprüfen Sie Folgendes:

- Das Gerät muss über ein FireWire/iLink/DV 1394-Kabel (empfohlen) oder USB 2.0-Kabel an den Computer angeschlossen sein (je nach unterstütztem Kabeltyp). Nachdem Sie das Gerät korrekt eingerichtet haben, wird es unter „Arbeitsplatz" angezeigt. (Weitere Informationen und Installationsanweisungen finden Sie in der Dokumentation zu dem Gerät.)

***Hinweis:** Vergewissern Sie sich im Falle eines Fehlers beim Anschluss eines USB 2.0-Geräts, dass Sie einen USB 2.0- und nicht einen USB 1.0-Anschluss verwenden.*

- Das Gerät muss sich im VTR-, VCR- oder Wiedergabemodus befinden.
- Für die Gerätesteuerung von Adobe Premiere Elements wurde die entsprechende Option für das Gerät ausgewählt (DV/HDV oder USB Video Class 1.0). Klicken Sie zum Aktivieren dieser Option im Aufnahmefenster mit der rechten Maustaste und wählen Sie dann „Gerätesteuerung".

2 Starten Sie Adobe Premiere Elements neu (lassen Sie dabei den DV-Camcorder eingeschaltet). Öffnen Sie das Aufnahmefenster, klicken Sie auf die Schaltfläche zum Abspielen und dann in den Vorschaubereich.

***Hinweis:** Originalmedien aus anderen Quellen als DV-Camcordern oder Kameras können nicht aufgenommen werden, sondern müssen mit dem Video-Importer importiert werden. Siehe „Hinzufügen von Videos mit dem Video-Importer" auf Seite 56.*

Verwandte Themen

„Vorbereiten eines Projekts für Videoaufnahmen" auf Seite 44

„Unterstützte Dateitypen für den Import" auf Seite 60

Importieren

Importiertes Bild sieht abgeschnitten, gestreckt oder gestaucht aus

Die meisten Bildbearbeitungsanwendungen erstellen aus quadratischen Pixeln bestehende Bilder. Adobe Premiere Elements verwendet hingegen ähnlich wie andere Videobearbeitungsanwendungen rechteckige (nicht quadratische) Pixel für Videodateien. Adobe Premiere Elements passt die Bilder mit quadratischen Pixeln automatisch an, damit sie dem Videoframe entsprechen, wobei sie manchmal abgeschnitten oder verzerrt werden. Beispiel: Ein Bild mit der Abmessung 720 x 480 quadratischer Pixel sieht möglicherweise gestaucht aus, wenn es für die DV-NTSC-Framegröße von 720 x 480 rechteckigen Pixeln angepasst wird.

Dieses Problem können Sie auf zwei Arten beheben:

- Erstellen Sie Bilder mit quadratischen Pixeln in einer Größe, die den Videoframe ausfüllt. Wenn Sie das Bild mit DV-NTSC-Filmmaterial verwenden, sollte die Framegröße 720 x 534 betragen. Für D1-NTSC verwenden Sie die Framegröße 720 x 540 und für D1/DV-PAL 768 x 576.
- Wählen Sie das Quadratpixel-Bild in der Projektansicht des Aufgabenfensters aus und wählen Sie „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“. Wählen Sie anschließend „Pixel-Seitenverhältnis aus Datei verwenden“.

Sowohl Adobe Photoshop als auch Adobe Photoshop Elements unterstützen rechteckige Pixel. (Wählen Sie im Dialogfeld „Neu“ aus dem Menü „Vorgaben“ eine DV-Option aus.)

Verwandte Themen

„Richtlinien zum Hinzufügen von Dateien“ auf Seite 62

„Seitenverhältnisse“ auf Seite 69

Sie können eine Datei nicht importieren.

Vergewissern Sie sich, dass Adobe Premiere Elements den Dateityp und Komprimierungstyp unterstützt, die für die zu importierenden Datei verwendet wurden. Wenn das Format nicht unterstützt wird, müssen Sie die Datei mit einem Kodierungsprogramm in ein unterstütztes Format konvertieren, z. B. DV/AVI bei Videodateien oder WAV bei Audiodateien. (Kodierungsprogramme sind als Freeware oder Shareware im Internet erhältlich.) Sie können die Datei auch auf Fehler überprüfen, indem Sie diese in einer anderen Anwendung wie dem Windows Media Player abspielen.

Wenn Sie eine Audiodatei von einer CD-ROM importieren möchten, liegt diese zumeist in einem nicht-unterstützten Format wie CDA vor. Konvertieren Sie diese mit dem Windows Media Player in ein unterstütztes Format, z. B. MP3 oder WMA.

Wichtig: *Bevor Sie Dateien anderer Parteien zu Ihrem Projekt hinzufügen, sollten Sie gewährleisten, dass der Inhalt nicht urheberrechtlich geschützt ist.*

Verwandte Themen

„Unterstützte Dateitypen für den Import“ auf Seite 60

Sie können Inhalte einer DVD nicht importieren.

Wenn die DVD urheberrechtlich geschützt ist, können Sie auf die enthaltenen Dateien nicht zugreifen. Es wird daher eine Fehlermeldung angezeigt. Adobe Premiere Elements kann Dolby-Audiodateien von den meisten Geräten importieren, professionell kodierte Dolby-Audiodateien sind jedoch hiervon ausgenommen. Kann Adobe Premiere Elements Dateien auf einer DVD nicht erkennen, liegen diese eventuell in einem nicht-unterstützten Format vor.

Der Inhalt wird auf DVDs in der Regel als VOB-Dateien gespeichert. Einige dieser VOB-Dateien enthalten Referenzdaten wie Menüs, während andere die Video- und Audiosputen (separat oder zusammen) enthalten. Der Import von VOB-Dateien nimmt teilweise viel Zeit in Anspruch. Suchen Sie daher die gewünschten Dateien und importieren Sie nur diese.

Verwandte Themen

„Hinzufügen von Videos mit dem Video-Importer“ auf Seite 56

Identifizieren von Inhalten auf VOB-Dateien

Auf den meisten DVDs befinden sich die VOB-Dateien im Ordner „Video_TS“. Öffnen Sie daher zum Identifizieren des Inhalts der VOB-Dateien diesen Ordner und suchen Sie die größten Dateien. In der Regel enthalten die größten VOB-Dateien die Filmdaten (Dateien mit Bewegungsmenüs können jedoch ebenfalls relativ groß werden). Detaillierte Informationen zum Inhalt der Dateien erhalten Sie über den Media Downloader von Adobe Premiere Elements oder mit Hilfe von DVD-Player-Software. Im Medienfenster wird eine Vorschau der in Adobe Premiere Elements importierten VOB-Dateien angezeigt.

***Hinweis:** Ein herkömmlicher Film setzt sich zumeist aus vier bis sechs VOB-Dateien zusammen.*

- Verwenden Sie den Media Downloader von Adobe Premiere Elements, um VOB-Dateien mit Menüdaten von VOB-Dateien mit Video- und Audiospuren zu unterscheiden. An die Namen von Dateien mit Menüdaten wird „Menu“ angehängt.
- Den Inhalt von VOB-Dateien mit Miniaturvorschauen identifizieren Sie mit Hilfe von DVD-Player-Software, die VOB-Dateien lesen kann. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation der DVD-Player-Software.
- Die Dateigröße zeigen Sie in Windows Explorer an, indem Sie auf das Symbol „Disc“ doppelklicken, die VOB-Dateien auf der Disc suchen und die Werte der Spalte „Größe“ entnehmen.

Verwandte Themen

„Hinzufügen von Videos mit dem Video-Importer“ auf Seite 56

Wiedergabe und Vorschau

Die Vorschauwiedergabe ist abgehackt oder langsam.

Die Wiedergabequalität ist minderwertig, wenn für Adobe Premiere Elements nicht genügend Systemressourcen verfügbar sind. Folgende Maßnahmen können die Leistung erhöhen.

- Vergewissern Sie sich, dass das System die Anforderungen von Adobe Premiere Elements erfüllt. Eine Liste der Systemanforderungen finden Sie auf der Produktseite von Adobe Premiere Elements unter Adobe.com.
- Schließen Sie bei Verwendung von Adobe Premiere Elements alle anderen Anwendungen.
- Vergewissern Sie sich, dass die Projekteinstellungen den Quelldateien im Projekt entsprechen.
- Defragmentieren Sie die Festplatte mit einem entsprechenden Dienstprogramm, z. B. mit dem in Windows enthaltenen Defragmentierungsprogramm. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu dem entsprechenden Dienstprogramm.
- Gewährleisten Sie, dass bei der Aufnahme von Videodaten mindestens 20% freier Speicherplatz verfügbar sind.
- Aktualisieren Sie die Gerätetreiber sowie die Die- und IEEE 1394-Komponenten auf die neueste Version.

Die Wiedergabe ist außerdem abgehackt, wenn während der Aufnahme Frames infolge einer zu niedrigen Datenübertragungsrate gelöscht werden. Sie können überprüfen, ob Frames in einem soeben aufgenommenen Clip gelöscht wurden, indem Sie die Clipeigenschaften öffnen. Wählen Sie hierzu „Datei" > „Eigenschaften abrufen für".

Verwandte Themen

„Projekteinstellungen und Projektvorgaben" auf Seite 33

Eine MPEG-Datei wird fehlerhaft, unsynchronisiert, zu schnell oder ohne Ton abgespielt.

Adobe Premiere Elements unterstützt möglicherweise den verwendeten MPEG-Dateityp nicht. Wird das Format nicht unterstützt, müssen Sie die Datei mit einem Video-Transcoder in ein unterstütztes Format wie AVI konvertieren und erneut importieren.

Hinweis: *Wenn Sie eine MPEG-Datei umwandeln, ist die Qualität der resultierenden Datei zumeist minderwertig. Das MPEG-Format ist speziell für die Ausgabe im Internet ideal geeignet, das komprimierte Video ist jedoch nicht zum Bearbeiten vorgesehen.*

Verwandte Themen

„Unterstützte Dateitypen für den Import" auf Seite 60

Standbilder flimmern bei der Wiedergabe.

Standbilder haben zumeist eine höhere Auflösung als Videomaterial. Enthält ein Standbild dünne, horizontale Linien, flimmern diese bei der Wiedergabe am Fernseher. Dieses Flimmern kommt dadurch zustande, dass die scharf umrissene, horizontale Linie in nur einem der beiden Halbbild-Videofelder am Bildschirm angezeigt wird. Wenden Sie zum Entfernen des Flimmerns einen Weichzeichnereffekt an, z. B. Gaußsches Weichzeichnen. Dieser macht die Linien im Bild weicher.

Verwandte Themen

„Gaußscher Weichzeichner" auf Seite 188

Das Videobild wird durch horizontale Linien verzerrt.

Viele Camcorder zeichnen jeden Videoframe als zwei Halbbilder auf. Ein Halbbild enthält die ungeraden Zeilen des Frames, das andere die geraden Zeilen. Das Feld, das zuerst aufgezeichnet wird, wird als *dominierendes Halbbild* bezeichnet. Wenn ein Videobearbeitungsprogramm wie Adobe Premiere Elements einen Clip, in dem das ungerade Halbbild dominiert, als gerade Halbbilddominanz interpretiert, enthält das entstehende Bild horizontale Streifen.

1 Wählen Sie den Clip, der verzerrte horizontale Linien anzeigt, im Schnittfenster aus.

2 Wählen Sie „Clip" > „Video-Optionen" > „Halbbildoptionen".

3 Wählen Sie die Option „Halbbilddominanz umkehren".

4 Wählen Sie unter „Berechnungsoptionen" die Option „Aufeinanderfolgende Frames auf Halbbilder verteilen".

5 Klicken Sie auf „OK".

Verwandte Themen

„Festlegen von Feldoptionen für importiertes Interlaced-Video" auf Seite 73

Falsch angezeigte Bildschirmfarben

Es kann vorkommen, dass die Bildschirmfarben während der Wiedergabe mit Adobe Premiere Elements falsch angezeigt werden. Dieses Problem tritt aufgrund fehlerhafter Einstellungen des Bildschirmtreibers auf. Sie können das Problem beheben, indem Sie die GPU-Wiedergabe deaktivieren und die CPU-Wiedergabe aktivieren. Führen Sie zur Behebung des Problems folgende Schritte durch:

1. Wählen Sie „Bearbeiten > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
2. Deaktivieren Sie im Dialogfeld „Wiedergabevoreinstellungen“ die Option „Aktivierung der GPU-Wiedergabe“ und bestätigen Sie mit „OK“.

Erstellen einer DVD

Der Brennvorgang nimmt mehr Zeit als erwartet in Anspruch.

Die Zeit, die zum Brennen einer Disc benötigt wird, hängt von verschiedenen Faktoren ab, z. B. der Inhaltsmenge im Projekt, dem Typ und der Geschwindigkeit des verwendeten Mediums sowie der Geschwindigkeit des Brenners.

Das Brennen von Discs kann relativ viel Zeit in Anspruch nehmen. Führen Sie zum Reduzieren der Brenndauer die folgenden Schritte durch.

- Verwenden Sie ein für die Geschwindigkeit des Brenners geeignetes Medium.
- Schließen Sie vor dem Brennen einer Disc alle anderen Anwendungen.
- Defragmentieren Sie die Festplatte mit einem entsprechenden Dienstprogramm, z. B. mit dem in Windows enthaltenen Defragmentierungsprogramm. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu dem entsprechenden Dienstprogramm.

Beim Brennen eines Projekts auf Disc werden die Projektdateien im Zwischenspeicher abgelegt. Auf dort gespeicherte Dateien kann sehr schnell zugegriffen werden, so dass das Brennen weiterer Discs weniger Zeit in Anspruch nimmt. Nach dem Schließen eines Projekts oder wenn Änderungen vorgenommen werden, für die eine zusätzliche Kodierung erforderlich wird (z. B. ein Effekt oder zusätzliche Clips oder Schneidevorgänge), wird der Zwischenspeicher jedoch gelöscht.

Die Disc wird vom Brenner nicht erkannt.

Vergewissern Sie sich, dass der DVD-Brenner den verwendeten Datenträgertyp unterstützt. (Beim Export auf Disc zeigt Adobe Premiere Elements an, ob der verwendete Datenträgertyp unterstützt wird.) Verwenden Sie ausschließlich +R-Medien in DVD+R-Laufwerken und -R-Medien in DVD-R-Laufwerken. Stellen Sie sicher, dass die Geschwindigkeit des leeren Mediums mit der Geschwindigkeit des DVD-Brenners übereinstimmt (z. B. 8x-Medien in 8x-Laufwerken).

Probieren Sie unterschiedliche Marken für das leere Medium aus. Beim Ausprobieren werden Sie feststellen, dass der Brenner am besten zusammen mit bestimmten Marken funktioniert.

Vergewissern Sie sich beim Brennen einer DVD, dass Sie eine leere DVD, keine leere CD-R eingelegt haben. Falls Sie zuvor versucht haben, auf eine DVD zu schreiben, wurden möglicherweise gerade genügend Daten aufgezeichnet, so dass sie nicht mehr verwendet werden kann.

Die DVD kann auf einem Computer, jedoch nicht am Fernseher angezeigt werden.

Um einen Film am Fernseher anzuzeigen, müssen Sie die Dateien auf eine DVD brennen und nicht nur kopieren. (Achten Sie darauf, dass Sie eine DVD und keine CD verwenden.) Computer können auch auf DVD kopierte Dateien abspielen, für die Wiedergabe über einen DVD-Player müssen die Dateien jedoch vom DVD-Brenner als Film vorbereitet werden, der am Fernseher erkannt und abgespielt werden kann.

Hinweis: *Teilweise kommt es zu Verwechslungen zwischen CD-Brennern und DVD-Brennern. Mit einem CD-Brenner können Daten auf eine CD geschrieben werden, eine DVD lässt sich mit diesen jedoch nicht erstellen. Sie können jedoch mit einem CD-Brenner eine VCD erstellen, die auf einem Computer oder mit einem DVD-Player, der das VCD-Format unterstützt, abgespielt werden kann.*

Verwandte Themen

„Vorgehensweise und Kompatibilität beim Brennen von Discs“ auf Seite 293

Auf eine DVD passt nur ein Film.

Wenn Sie auf einer DVD mehrere Filme speichern möchten, müssen Sie ein Projekt erstellen, bei dem im Schnittfenster alle Filmclips zusammmengestellt sind. Anschließend fügen Sie Hauptmenümarken und Stoppmarken hinzu, um die Clips in separate Filme zu unterteilen, und erstellen ein Disc-Menü für die Navigation zwischen den Filmen. Wenn auf der zu erstellenden Disc nicht genügend Speicherplatz vorhanden ist, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Reduzieren Sie die Bitrate der Quelldateien. Beachten Sie dabei jedoch, dass sich eine geringere Bitrate negativ auf die Wiedergabequalität des Films auswirken kann.
- Verwenden Sie eine Dual-Layer-DVD-Disc für bis zu 8,5 GB Daten.

Verwandte Themen

„Informationen zu Menümarken“ auf Seite 274

Beim Brennen einer DVD tritt ein Kodierungsfehler auf

Wenn beim Brennen eines Films auf eine DVD ein Kodierungsfehler auftritt, sollten Sie sicherstellen, dass mindestens zwei- bis dreimal so viel freier Speicherplatz wie die eigentliche Filmgröße vorhanden ist. Deaktivieren Sie zudem alle Fremdanbieterprogramme, die den Brennvorgänge beeinträchtigen können, z. B. Bildschirmschoner, Firewall-Software und Antivirus-Software. Deaktivieren Sie weiterhin alle Stromspareinstellungen.

Führen Sie bei Fortbestehen des Fehler die folgenden Schritte durch:

- Exportieren Sie den Film als DV/AVI-Datei, importieren Sie diese DV/AVI-Datei in Adobe Premiere Elements und exportieren Sie diese anschließend auf eine Disc.
- Exportieren Sie den Film als Disc-Ordner und kopieren Sie diesen mit einem Brennprogramm eines Fremdanbieters auf eine Disc. (Siehe „Brennen in einen DVD-Ordner“ auf Seite 292.)
- Exportieren Sie den Film als DVD-kompatible MPEG-Datei, und brennen Sie die Datei mit einem Disc-Erstellungsprogramm wie Adobe Encore.

Exportieren eines Films in eine DV/AVI-Datei und dann auf eine Disc

1 Rufen Sie das Schnittfenster auf und wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Film“.

2 Geben Sie im Dialogfeld „Film exportieren“ einen Namen und ein Verzeichnis für die Datei an und behalten Sie die Erweiterung „AVI“ bei. Klicken Sie dann zum Rendern der Datei auf „Speichern“.

3 Öffnen Sie ein neues Projekt.

4 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf die Schaltfläche „Medien abrufen“ und wählen Sie „Dateien und Ordner“ .

5 Wählen Sie die von Ihnen erstellte DV/AVI-Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“, um die Datei zur Projektansicht des Aufgabenfensters hinzuzufügen.

6 Ziehen Sie die DV/AVI-Datei aus der Projektansicht in das Schnittfenster. (Alle erstellten Disc-Marken und Menüanpassungen sollten dabei erhalten bleiben.)

7 Klicken Sie im Aufgabenfenster auf „Freigeben“ und klicken Sie dann auf die Disc-Schaltfläche . Legen Sie die Optionen fest und klicken Sie dann auf „Aufzeichnen“.

Beheben anderer Probleme beim Brennen von Discs

In der Hilfe von Adobe Premiere Elements finden Sie Lösungen zu häufigen Disc-Brennerproblemen. Ausführlichere Hinweise zur Fehlerbehebung finden Sie im Supportbereich auf der Adobe-Website. Wählen Sie das Produkt „Premiere Elements“ und suchen Sie nach „brennen“.

Kapitel 18: Glossar

Dieses Glossar enthält Begriffe für die digitale Bildbearbeitung. Einige Begriffe sind spezifisch für Adobe Premiere Elements oder andere Adobe-Produkte.

Begriffe zur digitalen Bildbearbeitung

Zahlen

16:9 Das Seitenverhältnis von Widescreen-Fernsehern.

3GP Plattform der dritten Generation (Third Generation Platform). Ein Dateiformat für von Mobiltelefonen aufgezeichnete Videodaten.

4:3 Das Seitenverhältnis eines herkömmlichen Videos, das auf Fernseh- und Computerbildschirmen aufgenommen und abgespielt wird.

A

AC3 Siehe „Dolby Digital“ auf Seite 329.

ADC (Analog-to-Digital Converter, Analog/Digital-Wandler) Diese Hardware wandelt ein analoges Audio- oder Videosignal in ein digitales Signal um, das mit dem Computer verarbeitet werden kann.

AGP-Slot Beschleunigter Grafikanschluss-Slot (Accelerated Graphics Port Slot). Ein Steckplatz auf der Hauptplatine des Computers für die Verwendung einer GPU-Karte. Siehe „GPU“ auf Seite 331.

Aliasing Unerwünschte Stufenbildung bei abgewinkelten Linien in einem Bild, einer Grafik oder in Text.

Alphakanal Speichert eine *Matte* (auch als Maske bezeichnet), die transparente Bereiche einer Computergrafik oder eines Clips definiert. Farbinformationen werden in den folgenden drei Farbkanälen gespeichert: Rot, Grün und Blau (RGB). Siehe auch „Kanal“ auf Seite 331.

Analoges Video Video, das aus einem kontinuierlichen elektrischen Signal besteht. Bei den meisten Fernsehgeräten und VCRs handelt es sich um analoge Videogeräte. Zur Speicherung und Bearbeitung auf einem Computer muss analoges Video zunächst in *digitales Video* konvertiert werden.

Artefakt Verzerrung eines Bilds oder Tonsignals. Bei *digitalem Video* können Artefakte aus einer Überlastung des Eingabegeräts mit einem zu großen Signal oder aus einer übermäßigen oder inkorrekt ausgeführten *Komprimierung* entstehen.

Audio-Samplerate Die Anzahl der Samples pro Sekunde zur digitalen Wiedergabe von Audio. Je höher die Samplerate, desto höher die digitale Audioqualität. Eine Rate von 44.100 Samples pro Sekunde gewährleistet CD-Qualität und entspricht dem Aufnahmebereich des menschlichen Gehörs.

Audiovorspann Siehe „J-Schnitt“ auf Seite 331.

Auflösung Die Anzahl der Pixel in jedem Videoframe (z. B. 640 x 480). Wenn alle anderen Faktoren gleich bleiben, führt eine höhere Auflösung zu einer besseren Bildqualität.

Aufnahmekarte Auch als Video Board bezeichnet. Eine in einem Computer installierte Karte, die zur Digitalisierung von Videos dient. Bei bereits digitalisiertem Video wird die Datei über die Karte einfach auf die Festplatte übertragen.

Aufnehmen Der Vorgang, bei dem das Originalvideo aus einem *Camcorder* oder Rekorder auf einen Computer übertragen wird. Handelt es sich um analoges Originalvideo, wird es während dieses Vorgangs in digitales Video konvertiert.

Ausgabe auf Band Die Aufnahme einer digitalen Videodatei auf Videoband.

Ausgelassene Frames Während der Digitalisierung oder Aufnahme von Video auf Computer verloren gegangene Frames. Ausgelassene Frames können durch Festplatten mit niedrigen Datenübertragungsraten entstehen.

AV/DV-Wandler Eine elektronische Vorrichtung zur Konvertierung von *analogen Videosignalen* in *digitale Videosignale*. Vergleiche mit „Digital-Analog-Wandler“ auf Seite 329

AVI Audio Video Interleave. Das standardmäßige unkomprimierte Videodateiformat der Microsoft® Windows®-Plattform.

B

Bewegungsmenü Ein DVD-Menü mit einem bewegten Hintergrundbild, im Gegensatz zu einem Standbild, und/oder animierten Schaltflächen.

Bildrauschen Störungen auf einem Videobildschirm, oftmals infolge eines verunreinigten Videobandkopfs oder schlechten Fernsehempfangs.

Bildstabilisator Auch als elektronischer Bildstabilisator bekannt. Ein Verfahren zur Vermeidung von Verwacklungsunschärfe.

Bitmap Ein Bild aus einzelnen Pixeln, die Werte zur Definition der Helligkeit und Farbe aufweisen.

Bittiefe In digitalen Grafiken und Video gibt die Bittiefe die Anzahl an Farben an, die ein Bild darstellen kann. Ein kontrastreiches Schwarzweißbild (ohne Grautöne) ist 1 Bit, was bedeutet, dass es aktiviert oder deaktiviert, schwarz oder weiß, sein kann. Je größer die Bittiefe, desto mehr Farben sind verfügbar. Mit 24 Bit können Millionen von Farben dargestellt werden.

Bei digitalem Audio gibt die Bittiefe entsprechend die Anzahl an Bits pro Sample an. Je höher die Zahl, desto besser die Tonqualität.

Blende Ein Übergang von einem *Clip* in den nächsten.

Blu-ray Ein Format für optische Datenträger, das über die fünffache Speicherkapazität von DVDs verfügt. Es können 25 GB auf einer Single-Layer-Disc oder 50 GB auf einer Dual-Layer-Disc gespeichert werden. Der Name bezieht sich auf den verwendeten blauen Laser (im Gegensatz zum roten Laser, der für andere optische Datenträger verwendet wird).

Bluescreen Siehe „Keying“ auf Seite 332.

C

Camcorder Eine digitale Videokamera – ein Gerät, das Sequenzen kontinuierlicher Bilder aufzeichnet und ein Signal zur Anzeige oder Übertragung von Videomaterial erzeugt.

Chroma-Key Dieser Videoeffekt entfernen einen Bereich mit einer bestimmten Farbe. Dieser Effekt wird häufig bei Nachrichtensendungen verwendet, um beispielsweise bei der Wettervorhersage eine Wetterkarte im Hintergrund anzuzeigen.

Chrominanz Die Farbinformationen in einem Videosignal, zu denen Farbton (Phasenwinkel) und Sättigung (Amplitude) gehören.

Cinepak® Ein häufig verwendeter Codec zur Komprimierung von Videos auf CD-ROM. Cinepak umfasst zeitliche und räumliche Komprimierungen sowie Datenratenbegrenzungen.

Clip Ein digitalisierter oder erfasster Teil eines Videos oder Audios.

Codec Kurzform von Kompressor/Dekompressor. Ein Gerät oder Programm, das mithilfe von Algorithmen Video- und Tondateien komprimiert, wodurch sie einfacher bearbeitet und gespeichert werden können. Zur Wiedergabe werden die Dateien dekomprimiert. Geläufige Codecs konvertieren analoge Videosignale in komprimierte digitale Videodateien (z. B. MPEG) oder analoge Tonsignale in digitale Tondateien (z. B. RealAudio®). Siehe auch „Komprimierung“ auf Seite 332.

D

D1 Abkürzung für „Digital 1“, ein digitales Videoformat mit einem Frame-Seitenverhältnis von 4:3 und einem Pixel-Seitenverhältnis von 0,9:1. D1-Pixel sind rechteckig (nicht quadratisch), im Gegensatz zu analogen, quadratischen Pixeln. D1 ist eine internationale Fernsehnorm: D1-NTSC verwendet eine Framegröße von 720 x 486 Pixeln und D1-PAL verwendet eine Framegröße von 720 x 576 Pixel. Siehe auch „Digitalvideo“ auf Seite 329 und „Quadratpixel-Filmmaterial“ auf Seite 334.

Datenrate Die über eine bestimmte Zeitdauer übertragene Datenmenge (z. B. 10 MB/Sekunde). Wird oftmals zur Beschreibung der Leistungsfähigkeit einer Festplatte beim Abrufen und Senden von Informationen verwendet.

Dekodieren Die Aufteilung eines kodierten Videosignals in seine Komponenten. Siehe auch „Kodieren“ auf Seite 332.

Digital-Analog-Wandler Eine elektronische Vorrichtung zur Konvertierung von *digitalen Videosignalen* in *analoge Videosignale*. Vergleiche mit „AV/DV-Wandler“ auf Seite 328

Digitalisieren Das Konvertieren von analogem Video bzw. Audio in digitale Form.

Digitalvideo Video, das aus einem Binärsignal besteht und als Folge von Nullen und Einsen kodiert ist. Alle von einem Computer verarbeiteten Daten müssen digital sein; aus diesem Grund muss *analoges Video* zunächst in digitales Video umgewandelt werden, bevor es auf einem Computer bearbeitet werden kann. Siehe auch „Analoges Video“ auf Seite 327, „AV/DV-Wandler“ auf Seite 328 und „Digital-Analog-Wandler“ auf Seite 329.

Dithering Ersetzen der Farben von benachbarten Pixeln durch dazwischen liegende Farben. (Beispiel: Benachbarte blaue und gelbe Pixel werden grün dargestellt.) Durch das Dithering können Farben, die sich auf einem Bildschirm nicht anzeigen lassen, angenähert werden.

Dolby Digital Standardmäßiges verlustreiches Audioformat für DVD-Video. Unterstützt Mono- und Stereo-Audio, aber wird meist verwendet, um 5.1 Surround-Sound mit AC-3-Codec zu komprimieren. Siehe auch „Verlustreich“ auf Seite 336.

Drop-Frame Eine *Timecode*-Anpassung, bei der bestimmte Frames zur Kompensierung des ungleichmäßigen Farbvideoformats mit 29,97 Frames pro Sekunde weggelassen werden. Der Drop-Frame-Timecode ist für Sendeanwendungen von besonderer Wichtigkeit. Siehe auch „Non-Drop-Frame“ auf Seite 333 und „Ausgelassene Frames“ auf Seite 328.

DTV Digitalfernsehn. Wird gelegentlich auch als Abkürzung für „Desktopvideo“ verwendet.

DV Bezieht sich in der Regel auf *digitales Video*, kann aber auch die Art der von DV-Systemen und -Formaten verwendeten Komprimierung kennzeichnen. DV dient außerdem zur Beschreibung der in DV-Camcordern und Rekordern verwendeten Magnetbandkassetten.

DV per USB Durch diese Funktion können DV-Camcorder Videodaten über einen USB 2.0-Anschluss übertragen.

DV-E Der DV-Eingang in einem Camcorder.

DVD Abkürzung für Digital Video Disc bzw. Digital Versatile Disc. DVDs sehen aus wie CDs, verfügen jedoch über einen weitaus größeren Speicherplatz – ein mit *MPEG*-2 komprimierter Spielfilm z. B. findet auf einer DVD bequem Platz. Für die Wiedergabe von DVDs ist ein besonderes Laufwerk erforderlich.

DVD-Formate DVD-Brenner unterstützen mindestens eines der folgenden Formate: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL und DVD-R DL. (Hinweis: -R und +R sind unterscheiden sich, ebenso wie -RW und +RW.) R-Discs dienen zur einmaligen Aufnahme. RW-Discs können mehrmals beschrieben werden. Bei DL-Discs handelt es sich um Dual-Layer-Discs. Die größtmögliche Kompatibilität ist durch Verwendung von R-Discs gegeben, da nicht alle DVD-Spieler RW-Discs lesen können.

DVD-Marken Siehe „Marken“ auf Seite 332.

E

EBU-Timecode Das von der European Broadcasting Union entwickelte Timecodesystem, das auf *SECAM*- bzw. *PAL*-Videosignalen beruht.

Echtzeit Sofortige Datenverarbeitung ohne Zeitverzögerung. Bei Videos bezieht sich der Begriff auf Effekte und Übergänge, die ohne Unterbrechung des *Renderns* in einer Vorschau angezeigt werden können.

Endschnitt Die abschließende Videoproduktion auf Grundlage qualitativ hochwertiger Clips; fertig zum Export auf ausgewählte Medien. Vergleiche mit „Rohschnitt“ auf Seite 334.

F

Farbbalken Siehe „NTSC-Farbbalken“ auf Seite 333.

Farbintensität Auch als „Chrominanz“ auf Seite 328 bezeichnet.

Farbkorrektur Hiermit wird das Ändern von Farben in einem Video bezeichnet, das nicht unter idealen Bedingungen (z. B. bei schwachem Licht) aufgenommen wurde.

Farbton Die Unterscheidung zwischen einzelnen Farben (z. B. Rot, Gelb, Blau usw.). Weiß, Schwarz und Grau gelten nicht als Farbtöne.

FCC Federal Communications Commission, die Behörde zur Regulierung von Übertragungsstandards für Funk und Fernsehen in den USA.

FireWire Der Markenname von Apple® Computer für „IEEE 1394“ auf Seite 331.

fps Frames pro Sekunde. Der Standard für die Messung der Videowiedergabegeschwindigkeit. Bei 15 fps oder weniger kann das menschliche Auge einzelne Frames unterscheiden, wodurch das Video flimmernd erscheint.

Frame Ein einzelnes Standbild in einer Bildsequenz, die bei schneller Wiedergabe den Eindruck von Bewegung vermittelt. Je mehr Frames pro Sekunde abgespielt werden, umso fließender erscheinen die Bewegungen.

Framerate Die Anzahl der während der Wiedergabe angezeigten Frames pro Sekunde.

Frames pro Sekunde Siehe „fps“ auf Seite 330.

Frequenz Die Anzahl der Tonschwingungen pro Sekunde, in Hertz (Hz) ausgedrückt. Durch die Frequenz wird die Höhe eines Tons bestimmt.

G

Gebietskodierung Eine DVD-Funktion, mit der die Wiedergabemöglichkeit von Discs auf DVD-Spieler eines bestimmten geografischen Gebiets beschränkt wird.

Gerader Schnitt Die gebräuchlichste Bearbeitungsform. Hierbei werden aufeinander folgende Clips im Schnittfenster nacheinander angeordnet. Gerade Schnitte sind Übergängen vorzuziehen, wenn die Szenen sich ähneln und die Bearbeitung nicht wahrnehmbar sein soll.

Geteiltes Bild Ein Spezialeffekt, bei dem zwei oder mehr Szenen gleichzeitig in unterschiedlichen Bereichen des Bildschirms angezeigt werden.

Glätten Das Ausgleichen von Kanten in einem Bild, einer Grafik oder in Text. Geglättete Kanten erscheinen aus der Nähe gesehen verschwommen, aus der Ferne jedoch glatt. Das Glätten ist besonders bei der Arbeit mit qualitativ hochwertigen Bildern zur Ausstrahlung wichtig.

GPU Graphics Processing Unit. Ein Mikroprozessor, der aufgrund integrierter Funktionen 3D-Grafiken besser bearbeiten kann als eine CPU (Central Processing Unit).

Graustufen Der Bereich der sichtbaren Farbtöne von echtem Schwarz bis zu echtem Weiß. Bei Videoanwendungen werden Graustufen normalerweise in zehn Schritten ausgedrückt.

H

Halbbilder Gruppen abwechselnder horizontaler Zeilen, die Zeilensprungbilder auf einem Fernsehschirm erzeugen. Ein vollständiges Fernsehbild besteht aus zwei Halbbildern: Die ungeradzahligen Zeilen des einen Halbbilds werden mit den geradzahligen Zeilen des anderen Halbbilds kombiniert. Siehe auch „Zeilensprung“ auf Seite 337.

HDTV Hochauflösungsfernsehen. Ein Sendeformat, das eine höhere Auflösung als die herkömmlichen Formate (NTSC, PAL und SECAM) ermöglicht.

HDV Hochauflösungsvideo. Das Format, das zum Aufnehmen von Daten mit Video-Camcordern in HDTV-Qualität verwendet wird.

I

i.LINK Der Markenname von Sony® für *IEEE 1394*.

IEEE 1394 Der Schnittstellenstandard zur Direktübertragung von DV-Daten zwischen Geräten, z. B. DV-Camcordern und Computern. IEEE 1394 beschreibt außerdem die mit diesem Standard kompatiblen Kabel und Anschlüsse. Auch als *FireWire* oder *i.LINK* bezeichnet. Siehe auch „USB“ auf Seite 336.

Interframe-Komprimierung Ein Komprimierungsverfahren wie z. B. MPEG, durch das die Menge der Videoinformationen reduziert wird, indem nur die Unterschiede zwischen einem Frame und dessen vorausgehenden Frames gespeichert werden.

Interpolation Eine Methode zum Ermitteln neuer Datenpunkte zwischen bekannten Datenpunkten.

J

J-Schnitt Eine Bearbeitungstechnik, bei der die Audiodaten vor den Videodaten beginnen, wodurch ein Video eine dramatische Einführung erhält. Auch bekannt als Audiovorspann.

JPEG Joint Photographic Experts Group. Außerdem ein von dieser Gruppe definiertes Dateiformat zur Komprimierung von Standbildern. Da es sich bei einem Video um eine Abfolge von Standbildern handelt, lässt sich die JPEG-Komprimierung auch auf Videos anwenden. Siehe auch „MJPEG“ auf Seite 332.

K

Kanal Speichert Farbinformationen für eine Computergrafik. Jede Grafik enthält drei getrennte Kanäle (Rot, Grün und Blau), die unabhängig voneinander angepasst werden können. Um transparente Bereiche zu definieren, können weitere Kanäle, *so genannte Alphakanäle*, hinzugefügt werden.

Key Eine Methode zum Erzeugen von Transparenz, etwa Bluescreen-Key oder Chroma-Key.

Keyframes Start- und Endpunkte animierter Effekte. Adobe Premiere Elements erstellt die Frames zwischen Keyframes automatisch, um eine fließende Bewegung zu gewährleisten. Siehe auch „Interpolation“ auf Seite 331 und „Tweening“ auf Seite 336.

Keying Das Ersetzen eines Teils eines Fernsehbilds durch Video aus einem anderen Bild. Auch als Blue Screen bezeichnet. Siehe auch „Chroma-Key“ auf Seite 328.

Kodieren Das Zusammenfassen einzelner Videosignale (z. B. Rot, Grün und Blau) in ein kombiniertes Signal., oder das Konvertieren einer Videodatei in ein anderes Format unter Verwendung eines *Codec*.

Komprimierung Das Reduzieren von Daten, etwa in einer Audio- oder Videodatei, in ein Platz sparenderes Format.

L

L-Schnitt Eine Bearbeitungstechnik, bei der Videodaten vor den Audiodaten enden, was als „sanfter“ Übergang zwischen zwei Szenen dient. Um einen L-Schnitt im Schnittfenster anzuwenden, halten Sie die Alt-Taste gedrückt und ziehen Sie den rechten Rand des Videos nach links. Das Ergebnis ähnelt dem Buchstaben *L*.

Letterboxing Ein Verfahren zum Beibehalten des ursprünglichen Seitenverhältnisses eines Spielfilms bei der Wiedergabe auf einem Fernsehgerät. Beim Letterboxing werden schwarze Balken im oberen und unteren Bildschirmbereich hinzugefügt.

Löschen und Lücke schließen Die automatische Vorwärts- oder Rückwärtsverschiebung von Clips im Schnittfenster in Bezug zu einem eingefügten oder gelöschten Clip.

Luminanz Der Effekt der kombinierten Werte für Helligkeit und Kontrast.

M

Machinima Mit dieser Methode können Sie Filme erstellen, die traditionelle Filmtechniken sowie Animationen und virtuelle 3D-Technologie kombinieren. *Machinima* ist eine Kombination aus den Begriffen „machine/cinema“ bzw. „machine/animation“.

Marke für die aktuelle Zeit In Adobe Premiere Elements ein grauer Cursor mit einer roten Linie im Schnitt- und Eigenschaftenfenster, sowie ein grauer Cursor mit einer grauen Linie im Monitorfenster. Diese Marke kann gezogen werden, um durch Clips zu navigieren und bestimmte Frames zu finden.

Marken DVD-Marken geben Kapitel, Szenen und Endpunkte für ein DVD-Menü an. In Adobe Premiere Elements werden DVD-Marker auch Szenemarken genannt. Clipmarken weisen auf wichtige Punkte in einem Clip hin. Schnittfenstermarken markieren Szenen, Positionen für Titel oder wichtige Punkte innerhalb des gesamten Films. Clip-Marken und Schnittfenstermarken werden zum Positionieren und Zuschneiden von Clips verwendet.

Maskierung Siehe „Matte“ auf Seite 332.

Matte Der transparente Bereich in einem Bild, der normalerweise durch eine grafische Form oder einen Bluescreen-Hintergrund definiert wird. Auch als Maske bezeichnet.

MIDI Musical Instrument Digital Interface. Ein Standard zum Austausch von Daten zwischen elektronischen Musikgeräten und Computern.

Minizeitleiste Eine Zeitleiste, die unten im Monitorfenster eingeblendet wird, wenn das Szenenfenster angezeigt wird. (Siehe auch „Schnittfenster“ auf Seite 335.)

MJPEG Animierte *JPEG-Bilder*. Dieser *Komprimierungsstandard* dient zur Konvertierung von *Videoframes* in ein komprimiertes JPEG-Bild. MJPEG ist für sendefähiges Videomaterial am besten geeignet; bei Videomaterial mit zahlreichen Bewegungen ist es MPEG ebenfalls vorzuziehen. Siehe auch „MPEG“ auf Seite 333.

MP3 MPEG-1 Audio Layer 3. Komprimierungsstandard und Dateiformat für digitales Audio.

MPEG Motion Pictures Expert Group. Außerdem ein Verfahren zur *Komprimierung* und ein Videoformat. Im Gegensatz zu *JPEG*, wo einzelne Frames komprimiert werden, wird bei der MPEG-Komprimierung nur der Unterschied zwischen zwei aufeinander folgenden Frames berechnet.

MPEG-1 Ein Komprimierungsstandard zur Konvertierung von analogem Video für die Nutzung in digitalen Anwendungen. Er wurde entwickelt, um auch mit einem gängigen CD-ROM-Laufwerk Video annähernd in Sendequalität wiedergeben zu können. Das Komprimierungsverhältnis ist etwa 100:1.

MPEG-2 Erweiterung des MPEG-1-Standards. Dieser Standard soll die Anforderungen von TV-Studios erfüllen. MPEG-2 wird für Videodaten auf DVDs in Sendequalität verwendet und erfordert für die Wiedergabe einen Decoder.

MPEG-3 MPEG-3 wurde für *HDTV* entwickelt. Der Standard wurde jedoch überflüssig, als sich herausstellte, dass MPEG-2 die Anforderungen für HDTV in gleicher Weise erfüllt. Wird häufig mit *MP3* verwechselt.

MPEG-4 Baut auf den MPEG-Vorgängerstandards auf und enthält zusätzlich Unterstützung für Streaming Video sowie verbesserte Komprimierungsverfahren. Wird häufig für Video-*Podcasts* verwendet.

N

Native Bearbeitung Bezieht sich auf die Bearbeitung von erfassten Clips in ihrer ursprünglichen, unkomprimierten Qualität, sowohl im DV- als auch im HDV-Format.

Neutrale Farben Der Bereich an Grauwerten zwischen Schwarz und Weiß, die keine Farbe enthalten. Die RGB-Werte sind in Bereichen neutraler Farben identisch.

Nichtlineare Bearbeitung Bearbeitung von Video und Audio auf einem Computer mit der Möglichkeit, auf jeden beliebigen Punkt der Zeitleiste zuzugreifen. Bei herkömmlichen Videoband-Bearbeitungsprogrammen erfolgt die Bearbeitung linear vom Anfang zum Ende eines Videos.

Non-Drop-Frame Timecodemethode, die die Framerate von Farbfernsehgeräten von 29,97 fps verwendet. Der Timecode für Non-Drop-Frames wird für nicht sendende Anwendungen und die meisten Low-End-Videobandformate bevorzugt. Vergleiche mit „Drop-Frame“ auf Seite 329.

NTSC National Television Standards Committee. Das in Japan, Nordamerika, Mittelamerika und einigen Ländern in Südamerika standardmäßig verwendete Farb-TV-Format. NTSC verwendet ein Zeilensprungverfahren mit 60 *Halbbildern* pro Sekunde, 29,97 *Frames* pro Sekunde *(fps)*.

NTSC RGB Rote, grüne und blaue Zeilensprung-Videosignale, die den NTSC-Normen entsprechen und die Primärfarben eines Bilds wiedergeben.

NTSC-Farbbalken Ein Muster aus acht Farbbalken gleicher Länge zur Überprüfung von Sendeübertragungspfaden, Aufnahme- und Wiedergabequalität sowie Bildschirmausrichtung.

O

Offline-Bearbeitung Bearbeiten eines *Rohschnitts* mithilfe qualitativ minderwertiger Clips, anschließender Endschnitt mit qualitativ hochwertigen Clips, in der Regel auf einem anspruchsvolleren System.

Online-Bearbeitung Sämtliche Bearbeitung (einschließlich des *Rohschnitts*) mithilfe derjenigen Clips, die auch für den Endschnitt verwendet werden.

Original-Filmmaterial Rohe, unbearbeitete Videodaten, die von einer Kamera aufgezeichnet wurden.

P

PAL Phase Alternating Line. Der TV-Standard, der in den meisten europäischen und südamerikanischen Ländern Anwendung findet. PAL verwendet ein Zeilensprungverfahren mit 50 *Halbbildern* pro Sekunde, 25 *Frames pro Sekunde*.

PCI-Steckplatz Ein Anschluss für Erweiterungskarten, der in den meisten Computern vorhanden ist. Für die meisten Videoaufnahmekarten ist ein PCI-Steckplatz erforderlich.

Peak-Datei Eine Cache-Datei, die das Wellenformbild einer Audiodatei enthält. Mit Peak-Dateien kann ein Programm Audiodateien schneller öffnen, speichern und aktualisieren, da die Wellenformdaten nicht bei jedem Öffnen oder Anzeigen einer Audiodatei neu gelesen werden müssen. Peak-Dateien (*.pk) können gelöscht werden, ohne dass dies Auswirkungen auf die ursprünglichen Audiodateien hat.

Pixel Eine Abkürzung für *picture element* (Bildelement), das kleinste Anzeigeelement auf einem Computerbildschirm. Hierbei handelt es sich um einen Punkt mit einer bestimmten Farbe und Intensität. In Grafikprogrammen werden quadratische Pixel verwendet. NTSC- und PAL-Videopixel sind hingegen rechteckig, so dass auf einem Fernsehbildschirm angezeigte Computergrafiken verzerrt dargestellt werden (z. B. wird ein Kreis als Ellipse dargestellt), sofern das Seitenverhältnis der Grafiken nicht an Video angepasst wird.

Pixel Shader In 3D-Grafiken ein Programm, das von einer *GPU* zum Rendern der Beleuchtung und Farbe einzelner Pixel verwendet wird, um so realistische Oberflächen zu erstellen. (Nicht alle GPUs unterstützen Pixel Shader.) Pixel-Shader werden häufig zum Erstellen von Grafiken für Computerspiele verwendet.

Plug-in Ein Software-Zusatzmodul, das die Funktionen einer Softwareanwendung erweitern kann. In Adobe Premiere Elements können Sie z. B. VST-Plug-ins zum Hinzufügen von Audioeffekten verwenden.

Podcast Senden von Audio- oder Videodateien an mobile Geräte über das Internet.

Projektvorgabe Eine vorab definierte Gruppe von Werten, die für Projekteinstellungen verwendet werden kann.

Q

Quadratpixel-Filmmaterial Filmmaterial mit einem Pixel-Seitenverhältnis von 1:1, in der Regel analoges Video. Die meisten Computergrafiken weisen ein Pixel-Seitenverhältnis von 1:1 auf. Siehe auch „D1“ auf Seite 329.

QuickTime (MOV) Das von Apple Computer entwickelte Format für Video-, Ton- und 3-D-Medien.

R

Raster Ein *Pixel*gitter, durch das das Bild auf einem Fernseh- oder Computerbildschirm geformt wird.

Räumliche Komprimierung Ein Komprimierungsverfahren, bei dem die in einem einzelnen Videoframe enthaltenen Daten reduziert werden, indem Bereiche mit ähnlicher Farbe identifiziert und Redundanzen eliminiert werden. Siehe auch „Codec“ auf Seite 329.

Rauschabstand Das Verhältnis von Störungen zum gewünschten Video- oder Audiosignal, ausgedrückt in Dezibel (dB). Je höher der Wert ist, umso klarer sind Bild und Ton.

Rendern Der Vorgang, bei dem Bearbeitungen, Effekte und Übergänge auf Videoframes angewendet werden.

RGB Rot, Grün, Blau. Die drei Primärfarben, mit denen Farbe auf einem Computermonitor oder einem TV-Bildschirm dargestellt werden.

Rohschnitt Die vorläufige Version einer Videoproduktion, meist auf Grundlage von Clips, deren Qualität schlechter als diejenige der für den *Endschnitt* verwendeten Clips ist.

Rollen Die automatische Anpassung der Dauer eines benachbarten Clips, wenn ein Clip eingefügt oder entfernt oder die Dauer eines Clips verändert wird.

S

S-Video Super-Video. Eine Technologie zur Übertragung von Videos durch Aufteilung der Videoinformationen in zwei separate Signale: eines für Luminanz (Helligkeit) und eines für Chrominanz (Farbe).

S/N Siehe „Rauschabstand“ auf Seite 334.

Samplerate Beim digitalen Audio die Anzahl der Samples pro Sekunde. Je höher die Zahl, desto besser die Tonqualität.

Sättigung Die Stärke oder Reinheit einer Farbe. Mit der Sättigung wird der Grauanteil relativ zu einem Farbton ausgedrückt und als Prozentwert zwischen 0 % (grau) und 100 % (voll gesättigt) angegeben.

Schnitt Die einfachste Art der *Überblendung*: Auf den letzten Frame eines Clips folgt der erste Frame des nächsten Clips.

Schnittfenster Das grafische Element in einem Videobearbeitungsprogramm, mit dem Video-, Audio- und Grafikclips zusammengestellt werden. (Siehe auch „Minizeitleiste“ auf Seite 332.)

Scrubben Vorwärts- oder Rückwärts-Shuttling von Audio- oder Videomaterial während einer Vorschau.

SECAM Systeme Electronique Couleur Avec Memoire, ein TV-Format, das hauptsächlich in Osteuropa, Russland und Afrika verwendet wird. In diesen Ländern unterstützen Fernsehgeräte sowohl SECAM als auch PAL, allerdings wird in DV-Camcordern und DVD-Spielern ausschließlich PAL verwendet. Daher sollten Benutzer von Adobe Premiere Elements in diesen Ländern die PAL-Vorgaben für Projekte und DVDs verwenden.

Seitenverhältnis Das Verhältnis von Breite zu Höhe eines Bilds. Ein Standard-Videobild hat beispielsweise ein Seitenverhältnis von 4:3. Die meisten Spielfilme verwenden das breitere Seitenverhältnis von 16:9. Siehe auch „Widescreen“ auf Seite 337.

Signalausfall Ein Bereich auf einem Magnetband, in dem Informationen fehlen. Dies kann auf Verunreinigungen, intensive Verwendung oder physische Beschädigungen zurückzuführen sein. Betroffene Frames können verfälschte Farbpixel aufweisen. Um Signalausfälle zu vermeiden, sollte in einem Camcorder regelmäßig ein Tonkopfreinigungsband verwendet werden.

Skala Der für ein Videosignal zulässige Bereich von Farben oder Helligkeitswerten. Über die Skala hinausgehende Werte können zu einer Verzerrung führen.

Standbild Ein einzelner Videoframe, der wiederholt wird, um einen Effekt der Bewegungslosigkeit zu erzielen.

Störungen Verzerrungen eines Audio- oder Videosignals, normalerweise aufgrund von Interferenzen.

Störungsverringerung Die Reduzierung von Störungen während der Aufnahme oder Wiedergabe.

Storyboard Eine Serie von Bildern, die die einzelnen Clips im Film darstellen. Sie können die Bilder neu anordnen, um die Reihenfolge zu ändern, in der die Clips angezeigt werden. In Adobe Premiere Elements wird im Szenenfenster anhand eines Storyboards gearbeitet. (Siehe „Übersicht über das Szenenfenster“ auf Seite 85.)

Streaming Die Wiedergabe von Video aus dem Internet während des Empfangs; so muss die Datei vor der Wiedergabe nicht vollständig heruntergeladen werden.

Striping Die Vorbereitung eines Bands für die Bearbeitung durch Aufnahme eines Videosignals (z. B. Schwarz) mit einer Kontrollspur und einem Timecode zur Sicherstellung der ordnungsgemäßen Wiedergabe. Im Englischen auch als „Black Stripe“ bezeichnet.

Szenenfenster Bietet ein visuelles Layout von Medienclips, so dass die Clips schnell angeordnet und Titel, Überblendungen und Effekte hinzugefügt werden können.

Szenenmarken Siehe „Marken“ auf Seite 332.

Szenensuche Automatische Ermittlung von Szenenänderungen in Videoclips. Die Szenensuche kann beim Aufnehmen von Videos verwendet werden (mit Ausnahme von HDV-Aufnahmen) oder für aufgenommene Clips. Adobe Premiere Elements unterstützt die bildbasierte Szenensuche.

T

Timecode Ein Zeitformat, bei dem Videos in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames (z. B. 1:20:24:09) gemessen werden, um präzise Bearbeitungen zu ermöglichen. Siehe auch „Drop-Frame“ auf Seite 329 und „Non-Drop-Frame“ auf Seite 333.

Titelframe Ein einzelner Frame eines Clips, der als Miniaturdarstellung den Inhalt des Clips angibt.

Transkodierung Umwandeln einer Datei von einem Dateiformat in ein anderes, also erneutes Kodieren der Daten.

Transparenz Anteil der Deckkraft eines Videoclips oder -elements.

Tweening Eine Funktion, mit der die Frames zwischen zwei Bildern gefüllt werden, um für weichere Bewegungsabläufe zu sorgen. Siehe auch „Keyframes“ auf Seite 332.

U

Überblendung Der Wechsel zwischen zwei Clips in einem Video. Diese visuellen Änderungen beinhalten oft Effekte, bei denen Elemente eines Clips mit einem anderen überblendet werden.

Überlagern Das Kombinieren von Bildern, wobei eine oder mehrere Ebenen Transparenzeffekte umfassen. Siehe auch „Zusammenstellungen“ auf Seite 337.

Überschieben Eine Bearbeitungsfunktion, mit der der Out-Point des vorhergehenden Clips und der In-Point des nachfolgenden Clips angepasst werden, ohne dass der dazwischenliegende Clip oder die Programmdauer geändert werden. Vergleiche mit „Unterschieben“ auf Seite 336.

Unbearbeitetes Filmmaterial Film- oder Videomaterial, das seit der Aufnahme nicht geändert wurde.

Unkomprimierte Videos Digitalisierte Rohdaten, die in der Ausgangsgröße angezeigt oder gespeichert werden.

Unterschieben Eine Bearbeitungsfunktion, bei der die In- und Out-Points eines Clips angepasst werden, ohne dass angrenzende Clips oder die Programmdauer geändert werden. Vergleiche mit „Überschieben“ auf Seite 336.

USB Universal Serial Bus. Der Schnittstellenstandard für Plug&Play; das heißt, dass Sie ein neues Gerät an Ihren Computer anschließen können, ohne eine Adapterkarte installieren oder andere Elemente konfigurieren zu müssen. Siehe auch „IEEE 1394“ auf Seite 331.

V

verändern Ändern der Position von Objekten (etwa Text oder Grafiken) durch Verschieben, Drehen, Ausrichten oder Verteilen.

Verlustfrei Ein Komprimierungsverfahren, bei dem die Signalqualität nicht beeinträchtigt wird, etwa bei der Übertragung von DV-Daten über einen IEEE 1394-Anschluss.

Verlustreich Ein Komprimierungsverfahren, das mit Qualitätsverlust einhergeht. Die entsprechenden Algorithmen komprimieren digitale Daten durch Eliminierung der für das menschliche Auge am schwersten wahrnehmbaren Daten und bieten ein Höchstmaß an Komprimierung.

Vertex Shader Bei 3D-Grafiken ein Programm, das von einer *GPU* zum realistischen Rendern von Effekten relativ zur Objektposition im Raum verwendet wird. (Nicht alle GPUs unterstützen Vertex Shader.) Vertex Shader werden häufig zum Erstellen von Grafiken für Computerspiele verwendet.

Videoaufnahmekarte Siehe „Aufnahmekarte“ auf Seite 327.

Videoformate Ein Standard, der die Art der Aufnahme von Videosignalen auf Videoband festlegt. Die Standards umfassen DV, 8 mm, Beta und VHS.

VOB DVD Video Object. Das VOB-Format wird häufig verwendet, um Filme auf DVDs anzubieten; Video-, Audio und Titelstreams und Menüinhalte werden in einer einzigen Datei kombiniert. Der Videostream ist in der Regel MPEG-2.

Vorschaudateien Dateien, in denen Informationen über Spuren und Effekte in einem Projekt gespeichert werden. Vorschaudateien werden während des Rendervorgangs erstellt und auf der Festplatte gespeichert. Sie sparen Zeit beim endgültigen Exportieren eines Films, da die Anwendung für die Videobearbeitung die Informationen in den Vorschaudateien verwenden kann, anstatt erneut die Render-Clips heranziehen zu müssen.

W

WDM Windows-Treibermodell. Ein Treiberstandard, der von Microsoft entwickelt wurde und das Anschließen verschiedener Hardwaregeräte an den Computer ermöglicht. WDM bietet Plug&Play-Unterstützung für Geräte wie USB-Webcams und Streaming-Camcorder.

Widescreen Ein Seitenverhältnis für Filme und Video, das breiter als das übliche 4:3-Format ist; früher allgemeine Bezeichnung für breite Filmformate; jetzt in der Regel für das Format 16:9 verwendet, das zum Standard-Breitbildformat für DVD geworden ist, da es auch das für *HDTV* festgelegte Seitenverhältnis ist.

WMV Windows Media-Video. Ein von Microsoft entwickeltes Format, das für die Wiedergabe von Streaming-Video im Internet optimiert ist.

Z

Zeilensprung Ein in den Anfängen der Fernsehtechnik entwickeltes System, das heute noch in Gebrauch ist. Eine Elektronenquelle bringt die Leuchtstoffe auf der Innenseite des Bildschirms zum Leuchten, wobei zuerst die geraden und anschließend die ungeraden horizontalen Zeilen auf dem Bildschirm erzeugt werden. Wenn die geraden Zeilen dunkler werden, werden die ungeraden Zeilen beleuchtet. Wir nehmen diese Zeilensprung-*Halbbilder* als vollständige Bilder wahr.

Zeitliche Komprimierung Ein Komprimierungsverfahren, bei dem ähnliche Bereiche auf Videoframes identifiziert und Redundanzen eliminiert werden. Siehe auch „Codec“ auf Seite 329.

Zoomen Annähern des Kamerafokus an ein Objekt bzw. Entfernen des Kamerafokus von einem Objekt.

Zusammenfügen Das Entfernen von *Artefakten*, die aus einem im Zeilensprungverfahren aufgenommenen Video stammen. Siehe auch „Zeilensprung“ auf Seite 337.

Zusammenstellungen Das Kombinieren von Bildern zu einem „zusammengesetzten“ Bild.

Zuschneiden Das Entfernen von Frames am Anfang, in der Mitte oder am Ende eines Clips.